索尼：PS3两到三年内不会降价 | Xbox业务亏损近3亿美元，微软大幅下调X360预计出货量 | Wii全球销量319万



优惠价 ¥5.80元
23 LeveL
2007.2B
游戏/网络/音乐互动志

本期继续随刊赠送“城寨风彩”电子彩票
连续20天 天天送主机！

更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

新作 Previews

最终幻想 周年纪念版 PSP
最终幻想II 周年纪念版 PSP
最终幻想战略版 狮子战争 PSP
高达无双 PS3
超级机器人大战W NDS
MUL 恐龙猎人/MUL 黑暗地带 第51区/MUL 虚幻锦标赛III
MUL 枪神/PSP 恶魔城X 历代记

特稿
城寨呓语
——众小编的2006大史记

掌机研究室
解放！3.03系统 完全降级教程

音乐小特辑·光·燃·斗
01 无双的开场白/02 Same sky（《光明力量EXA》Ending）/03 DRAGON（JAM Project特辑）
04 GONG（JAM Project特辑）05 迷宫的十字路（JAM Project特辑）/06 约束之地（JAM Project特辑）
07 叹息的念珠（JAM Project特辑）/08 勋章~无名的英雄~（JAM Project特辑）/09 热风！疾风！塞巴斯塔（JAM Project特辑）
10 特殊的祝福（城寨小编大拜年）/11 Its Not Over（欧美流行推荐）/12 Precious（日韩流行推荐）/13 命运的鼓动（网友推荐）
14 Accidentally in Love（网友推荐）/15 声优作品赏析（子安武人）/16 World's love（《光明力量EXA》Opening）

CD 音乐小特辑 光·燃·斗
LEVELUP 游戏城寨 Level.23 2007.2B

"城寨风彩"第005期

今年寒假 欢乐不断！

20天 天天开大奖

每天送出1台主机！

10台PSP

10台NDSL

彩池奖品

500副 levelup.cn 特制扑克

无限人数 赠送

注：LVP是 levelup Point 的简称，是即将实现的levelup.cn全站通用虚拟货币，现在可用于竞拍实际物品。

赶快搜集"城寨风彩"，看看你能中几台主机！

更多细节请访问：http://www.levelup.cn/lot



本期接受序列号输入时间：

2007.2.11 — 2007.3.6

本期开奖时间：

2007.2.15 — 2007.3.6

FAQ

Q：如何参与活动？

A：得到电子彩票后，您只需要刮开电子彩票上的涂层，将电子彩票上的序列号输入到指定网页，之后即可等待中奖。

Q：摇奖是公平的吗？

A：是的，凡得到电子彩票的朋友都可以参与摇奖，摇奖过程由大家执行、大家监督，并不是由levelup.cn在后台操作。具体参与方法详见电子彩票上的说明。

Q：如果我拥有电子彩票，但没有上网提交序列号，我会中奖吗？

A：不会。为了增加中奖概率，确保每期的奖品都能立即发到读者手中，目前我们规定只从反馈回来的序列号里摇出中奖名额。因为种种原因没有输入序列号的读者是不能中奖的。

Q：如果我拥有电子彩票，提交了序列号，但不方便参加摇奖，我的中奖概率会降低吗？

A：不会。参与摇奖是指参与控制电脑随机产生中奖序列号（摇奖页面上有详细说明），您是否参与不影响您的中奖概率。参与摇奖可以让您看到中奖序列号产生的公平性和透明度。

Q：如果我输入了多张彩票的序列号，使用同一个奖品寄达地址，这些序列号都能参与抽奖吗？

A：是的。所有输入到网站的序列号等同对待，参与抽奖。

本期《游戏城寨》、《游戏机实用技术》3AB合刊（已上市）、《掌机王SP》58辑（2月11日上市）、《PSP专辑》Vol.2（已上市）均随刊赠送第005期"城寨风彩"



COVER STAFF

封面：2007贺岁
封面绘制：UPTEAM 神の炼金术师
封面设计：周仁龙

LeveL 23
2007.2B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

levelup 音乐台曲目

01	无双的开场白	
02	Same sky	《光明力量EXA》Ending
03	DRAGON	JAM Project特辑
04	GONG	JAM Project特辑
05	迷宫的十字路	JAM Project特辑
06	约束之地	JAM Project特辑
07	叹息的念珠	JAM Project特辑
08	勋章～无名的英雄～	JAM Project特辑
09	热风！疾风！塞巴斯塔	JAM Project特辑
10	特殊的祝福	城寨小编大拜年
11	Its Not Over	欧美流行推荐
12	Precious	日韩流行推荐
13	命运的鼓动	网友推荐
14	Accidentally in Love	网友推荐
15	声优作品赏析	声优作品赏析（子安武人）
16	World's love	《光明力量EXA》Opening



目录 CONTENTS



声　明



2006年十大业界新闻回顾

2006年是令人回味无穷的一年，是惊喜不断的一年，也是孕育无限憧憬和希望的一年。如果把次世代描述成一场气势恢弘的交响乐的话，那么2006年无疑就是雄壮激昂的序曲。在过去的一年中，levelup.cn和《游戏城寨》与广大网友和读者们一起关注着游戏业的点点滴滴，与玩家们分享着那激动人心的日日夜夜。在这辞旧迎新、新旧更迭的特殊时刻，让我们一起重温那令人难以忘怀的感动时刻。

从“革命”到“Wii”



2006年4月28日，任天堂官方在举世瞩目的E3召开前不久宣布，代号“革命”的新一代主机将正式更名为Wii，同时向全世界宣布，Wii属于每个人、属于我们大家、属于全世界所有追求快乐的人。这个突如其来的变化可以说出乎所有人的意料之外，而这个闻所未闻的奇怪名字则更是引起了轩然大波，质疑、嘲笑甚至谩骂和攻击接踵迩来。然而任天堂官方却始终坚信，Wii的实际表现最终将向世界证明一切。

PS3售价、发售日公布



E3正式开展的前一天，索尼照例召开了展前新闻发布会，正如之前所预料的，索尼在会议最后宣布了PS3主机的全球发售日和售价，尽管对于PS3的价格早有心理准备，但当一切真的来临之时还是让人感到有些措手不及，毕竟20GB版499美元、60GB版599美元这样的高昂售价在竞争如此激烈的家用机市场中无疑意味着巨大的风险。从E3开始一直到PS3首发甚至更加漫长的一个时期内，如何让玩家们相信PS3的价格物有所值就成了索尼的主要工作之一，其重要程度甚至不亚于产能和出货量。

告别震动时代，PS3迎来六轴动作感应



2006年10月，索尼SCEJ官方正式宣布PS3将放弃自PlayStation时代开始沿用的“DualShock”手柄，次世代主机PS3将被命名为“Sixaxis”，也就是大家熟知的六轴动作感应手柄。尽管索尼自E3以来就一直在极力宣传这一新机能所实现的游戏乐趣是如何如何的新颖和独特，但要求恢复震动机能的声音依然不绝于耳，不仅是玩家，小岛秀夫、野村哲野这样的知名游戏制作人也不止一次强调了震动对游戏体验的重要性。然而现实情况是，与Immersion旷日持久的专利侵权案的最终败诉使得索尼在震动这个问题上已经骑虎难下。值得欣慰的是，几乎所有的第三方周边厂商都表示将推出同时具备震动和六轴感应机能的手柄，这也算是对钟情于震动的玩家们的一个补偿吧。

《战争机器》掀起硬派动作游戏狂潮



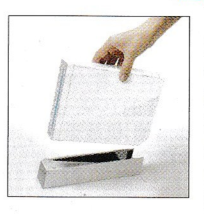
于11月7日在美国率先发售的动作游戏《战争机器》，是微软在《光环3》上市前为牵制对手而打造的一款秘密武器。与万众瞩目的《光环3》相比，这样一款完全原创的新作本没有受到太多的期待，然而《战争机器》硬是凭借自身的不凡实力从同期发售的众多作品中脱颖而出，两周销量突破100万大关，紧接着又用了不到4周的时间把销量提升到了200万套。精彩的多人联机模式更是让电锯的轰鸣声响彻全美，累计联机次数超过1000万次，不到一个月把《光环2》和《使命召唤3》这样的热门Xbox Live联机游戏杀下马来。受其影响，甚至Xbox Live访问量也跟着激增80%进而造成网络拥堵，如此的非凡气势使本作当之无愧地成为了2006年度最成功的动作游戏之一。

PS3全球首发



尽管伴随着欧洲首发推迟、首发出货量大幅下降等负面因素，PS3还是如期于2006年11月11日和11月17日分别在日本和美国发售了。少到只能用可怜来形容的出货量、巨大的市场需求和高昂的主机售价，在这种情形下，大范围的价格炒作现象还是不可避免的出现了。好在随着PS3出货的日益稳定，这种局面并没有持续太久。然而索尼的次世代主机面临的真正问题却只是刚刚开始而已，由于有影响力的PS3游戏大都预定在2007年中旬以后甚至2008年才能上市，首发缺乏游戏软件支持的劣势迅速暴露出来，更糟糕的是，这个问题并不象产能不足和出货量不稳那样可以在一朝一夕之间解决，PS3首发遭遇的困境似乎也预示着今后的道路将是坎坷不平的。

Wii全球首发



通过E3一役，任天堂已经彻底摆脱了新主机更名后的阴影，Wii确实用实际行动向外界证明了其吸引力所在，首发的盛况空前也就不难预料了。Wii将目标瞄准非核心玩家群体的战略已经人尽皆知，实际上也正是这个在许多玩家甚至业界专家看来微不足道的群体使Wii在发售后爆发出了惊人的销售势头。尽管任天堂设在各地的工厂开足马力生产，尽管有200万台的首发出货量，日本和美国各地的游戏零售店依然因为供不应求而频频告急。必须承认的是，Wii首发所取得的巨大成功在很大程度上取决于任天堂稳定的供货，但Wii所带来的新鲜游戏理念及其所产生的巨大影响力同样不容忽视。

Wii手柄腕绳断裂事件



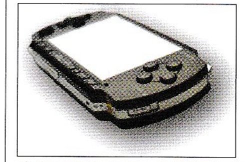
新颖的动作感应游戏方式成就了Wii首发的巨大成功，但任天堂设计上的考虑不周也险些给Wii带来致命的伤害，这就是一度频繁发生并引起广泛争议的遥控器手柄脱手而出的腕绳断裂事件。首发后短短一个月时间，美国和日本等地就暴出了十余起令人匪夷所思的手柄在游戏过程中飞出毁物甚至伤人的意外。归根结底，Wii手柄下方的固定用腕绳过于脆弱，而许多Wii游戏的操作过程又难免伴随激烈的动作是导致手柄事件的根源。意识到这一问题的任天堂迅速出台方案，免费更换腕绳的举措把一系列不良因素可能对Wii造成的潜在负面影响降到了最低。

《勇者斗恶龙IX》登陆NDS



2006年12月12日下午2时许，Square Enix在日本召开了“《勇者斗恶龙》系列”诞生20周年纪念和新作发表会，会上正式确认了这个在日本有着“国民级RPG”美誉的系列作品的最新正统续作将登陆任天堂掌机NDS平台。消息一经公布立刻在业内引起了巨大的反响，相信其轰动效应不亚于一颗10万当量的原子弹爆炸的威力，刚刚还在争论这个在日本有着巨大用户群体的系列究竟将在哪台次世代家用机上将神话延续的玩家和业界专家们立刻傻了眼，Square Enix最终选择了2006年在销量和普及率上有着压倒性优势的掌机NDS。正如任天堂社长岩田聡事后在采访中所说的，“2006年游戏业的整体趋势在向便携型掌机倾斜，而《勇者斗恶龙》的再次回归将进一步促进NDS的普及率。”

PSP用PS模拟器发布



PS3首发后不久，索尼迅速发布了PSP的3.0系统升级包，无数掌机玩家期盼已久的初代PS游戏官方模拟器也终于在千呼万唤之后闪亮登场。尽管为了防止ISO的泄露，索尼采取了周密的防范措施，但终究没有敌过破解高手的轮番轰炸，PS模拟程序最终还是被成功从PS游戏程序中剥离。有了索尼官方的模拟器程序作为核心，数以百计的PS时代经典名作开始陆续在PSP上复活，而且速度远远超出索尼官方的计划。

次世代主机大战首轮战罢



随着索尼、微软和任天堂三大硬件厂商季度财政报告的公布，次世代主机大战第一轮的战况也开始变得明朗起来。单就出货量来说，X360顺利达成了微软当初制定的2006年年底前全球出货1000万的宏图大业，累计出货达到了1040万台；PS3由于受产能不足的困扰，截止到2006年年末累计出货只有184万台；Wii的产量虽然已经达到了400万台，但实际销售和出货的数量为319万台，距离最初制定的目标依然有一定的差距。从长远来看，三台主机都面临着各自的挑战与机遇，提前一年入主市场的X360能否继续扩大领先优势？机能强大又有多款重量级大作蓄势待发的PS3是否会在新的一年里后来居上？剑走偏锋、瞄准更为广阔的用户群体的Wii又能否不辱使命帮助任天堂将“革命”进行到底？时间将会为我们揭晓一切。



1月17日 星期三

◇PSP平台首量级游戏《怪物猎人 便携版》的续作《怪物猎人 便携版 2nd》即将于2月22日发售。据统计，日前已经结束了的《怪物猎人 便携版 2nd》初次预购的订单数已经超过40万套，达到了PSP游戏史上最高的初次预购数量。除了PSP首发时外，PSP软件初次预购数突破15万套的软件只有《SD高达 G世纪 便携版》和《潜龙谍影 掌上行动》两款。

◇Capcom公司宣布以《周刊少年Sunday》的连载漫画作品《史上最强弟子兼一》为题材改编的PS2用3D格斗游戏《史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪》将于2007年3月15日发售，售价为7140日元。漫画《史上最强弟子兼一》是松江名俊所著，目前单行本已经出到第22卷，电视动画也正在日本播出中。

1月18日 星期四

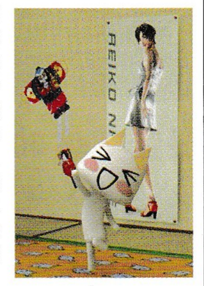
软件 XBL影视下载将创造上亿美元利润 P3

◇Capcom公司宣布，X360游戏《失落的星球 极点危机》在全球的出货数量已经突破100万套。本作于2006年12月21日在日本地区首先发售，之后又于今年1月12日登陆北美和欧洲市场。各地区各自的出货量分别是，日本6万套，北美55万套，欧洲43万套，其它地区7千套。

软件《镇压》中文版全球同步发售，《光环3》联机测试帐号提高游戏人气 P3

◇光荣公司宣布原预定于 2007年2月发售的PS3、X360竞速游戏《致命惯性》将延期至2007年内发售。同时，另一款跨平台作品《剑刃风暴 百年战争》将于2007年夏季登陆英国游戏市场，以此推测，本作的日版、美版将会在夏季或者之前发售。

◇SCEJ公司宣布与NBGI公司合作，在PS3下载休闲游戏《每日玩伴》中提供PS3 竞速游戏《山脊赛车7》的主题道具下载。本次所提供的是包含游戏形象代言人永濑丽子在内的2种房间装饰用海报。另外，NBGI公司也同时宣布将提供旗下另两款人气作品《.hack//G.U.》和《皇牌空战5》，以及3款电视动画片的主题车身贴纸下载。



◇EA公司宣布“《街头格斗》系列”的最新作《街头格斗：偶像》将于2007年3月6日登陆PS3、X360两大平台，本作目前正由EA芝加哥分公司负责开发，该公司也是《拳击之夜》系列的开发公司，对于格斗游戏的开发可以说是经验丰富。

1月19日 星期五

◇微软游戏开发部门总经理Chris Satchell近日在接受媒体采访时透露，根据微软的统计表明，超过一半以上的X360玩家在选择这台主机以前没有购买过初代Xbox。由此可以证明，微软主机的用户群体正在以前所未有的速度扩大。

软件 XBL影视下载将创造上亿美元利润

微软的Xbox Live影视下载业务，是于近期刚刚开放不久的新服务项目，一经推出就立刻受到了X360用户的广泛欢迎，超负荷的下载量甚至一度使服务器濒临瘫痪的边缘。近日位于爱尔兰的一家市场调研机构预测，Xbox Live影视下载业务在2007年将进一步发展，有望为微软创造上亿美元的直接经济效益。

根据该市场调研机构的分析，Xbox Live的在线电影下载和热播电视剧以及电视节目的下载业务，已经在美国获得了相当程度的认同，随着X360主机在美国的普及率不断提高，Xbox Live用户的数量也必然将相应增加。根据该机构的预测，2007年这项业务有望为微软带来9200万美元的利润，此后逐年增长，到2011年时将达到7亿2千6百万美元。

微软官方对该预测结果并未发表任何看法，但微软总裁比尔·盖茨此前在CES 2007上曾公开表示，Xbox Live影视下载业不仅将为微软带来利益，同时也为传媒业提供了直接与用户沟通的数字式销售渠道，从而实现真正意义上的双赢，高层的态度实际上已经表明了微软对这一业务前景的信心。



levelup 网友评论

评论1 MP3下载让苹果抢先成就了iTunes大业，这次更大的视频下载市场轮到微软了！（by 4楼）

评论2 只要宽带建设到位，视频下载、特别是高清晰视频下载业务绝对是前途无量的。（by 5楼）

软件《镇压》中文版全球同步发售，《光环3》联机测试帐号提高游戏人气

由 Real Time Worlds公司制作，微软游戏工作室发行的X360 动作冒险游戏《镇压》，将于大年初四（2月21日）同步在中国台湾地区推出中文版，让玩家在春节期间尽情享受爽快且高自由度的游戏乐趣。

本作是由“《横行霸道》系列”制作人David Jones所创立得新游戏开发公司Real Time Worlds开发，因此在《镇压》中我们可以依稀看到《横行霸道》的影子，超高的游戏自由度、广阔的城市街道、丰富多彩的武器和交通工具……不过作为次世代新作《镇压》也拥有属于自己的特色。

值得一提的是，微软之前曾宣布，购买X360游戏《镇压》的玩家将有机会获得计划在今年春天开始的次世代FPS超大作《光环3》联机测试的注册帐号。而事实上这一举措确实在很大程度上增加了《镇压》的受关注程度，根据来自零售商的消息，自从这一消息公布后，《镇压》的游戏预定数量比先前猛增了25%。

levelup 网友评论

评论1 X360的许多第一方游戏都有中文版，而且一般游戏素质都能得到保证，起码不会有很垃圾的游戏出现。（by 6楼）

评论2 虽然现在就谈论X360进军中国大陆市场还有些为时过早，但中文版游戏的推出看来是个好的信号。（by 19楼）

事件 萨菲罗斯、雷诺被捕，《FFⅦ》被指责为杀人凶手？

最近一个阶段，电子游戏接连与各种悲剧甚至犯罪事件相牵连，也因此备受社会各界的指责和批评。继去年的德国校园枪击案和今年的七岁男童玩GB触电身亡等事件后，又一起惨案在德国发生，而这次被电视游戏玩家奉为经典的《最终幻想Ⅶ》则不幸成为了替罪羊。

根据德国新闻媒体的报道，德国警方近日抓获了两名自称“萨菲罗斯”和“雷诺”的15岁少年，令人难以置信的是，这两个尚未成年的少年竟然是一起致两人死亡的凶杀案和一起绑架案的犯罪嫌疑人。据德国当地警方透露，这两名化名为《最终幻想Ⅶ》中角色“萨菲罗斯”和“雷诺”的少年涉嫌杀死了一对夫妇，此二人后又绑架了一名年轻女孩并将她挟持为人质，在与随后赶到的警方对峙了近1个小时后，二人双双投降并被逮捕。

事件发展至此，隐藏在人性阴暗面内的可憎缺陷、家庭和社会对青少年教育的忽视所造成严重恶果并未成为批判的焦点，在捕风捉影的媒体和别有用心的人的引导下，这两名少年家中的一盘《最终幻想Ⅶ》游戏却不幸成为了众矢之的。

案件被曝光后不久，德国多家新闻媒体和报纸都在头版头条醒目位置报道了这一事件，《最终幻想Ⅶ》在多家媒体的文章中被指责为“杀人游戏”，而电子游戏也再次成为了青少年犯罪甚至社会道德水平下降的“罪魁祸首”，看来电子游戏业在次世代的发展道路是不会一帆风顺了。

levelup 网友评论

评论 青少年犯罪频发与家庭、学校教育、政府监管和社会氛围等许多因素有关，怎么能往电子游戏上一推了事？找不到问题的症结所在，即使停止一切娱乐活动也于是无补！（by SLS）

事件 萨菲罗斯、雷诺被捕，《FF VII》被指责为杀人凶手？ P3

◇SCEJ公司宣布，于2007年1月11日发售的PS3篮球游戏《NBA 07》出现质量问题。该问题是发生在游戏的在线对战中，当灌篮后游戏会播放回放镜头，此时如果按键来终止回放镜头的话，就会有一定的几率发生游戏无法正常进行的状况。SCEJ宣布将于1月23日起开始进行软件的免费更换，具体更换方法将会在日后发表。

◇zootfly公司日前公开了正在开发中的次世代动作游戏《时空O（TimeO）》的游戏影像，本作将登陆X360、PS3、Wii三大次世代主机。本作的灵感来自于电影《魔鬼克星》，故事讲述了城市探险家Zed Condor和记者Violet Munro进入到与现实世界并存的平行世界中探索，并发现了一个企图毁灭人类世界的巨大阴谋，但两人只有三天的时间来阻止这个阴谋并拯救现实世界。

硬件 索尼CEO：PS3年内实现扭亏为盈 P4

◇《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》在英国上市时，暴雪高级副总裁Itzik Ben Bassat在首发庆祝活动现场发表演讲时暗示，新一代的《星际争霸》可能将在游戏诞生10周年之前，也就是2008年之前问世。尽管没有来自官方的正式确认，但Bassat的话无疑给《星际》FANS们带来了一个好消息。

硬件 比尔·盖茨：我们要和索尼互换位置！ P4

◇国外某游戏网站公开了关于Wii平台游戏《生化危机 安布雷拉历代记》的新传闻，据说本作并非是《生化危机》系列的外传作品，而是正统续作，其故事是发生在《生化危机 代号：维罗尼卡》的不久之后，因此按时间来推断应该是《生化危机4》之前。本作的主人公共有3人，目前惟一确定的是吉尔是其中之一，另两位主人公不明，不过其中有威斯克的可能性很大。

1月20日 星期六

◇根据权威统计机构NPD发布的统计报告，2006年内北美地区PC游戏销量冠军被2006年内累计销量96万9千套的《魔兽世界》夺得。美国PC游戏市场2006年销售额比去年同期增长了1%，累计达到了9亿7千万美元。包括PC游戏、家用机游戏（含硬件、软件和周边）在内的北美游戏市场2006年内的累计销售额达到了135亿美元，创造了历史新高。

◇为了保证Xbox Live Arcade下载游戏《恶魔城 月下夜想曲》的高品质，微软前不久宣布XBLA游戏的容量将超过一直以来要求的50MB上限。根据国外媒体的报道，微软近日对外确认了这一决定，并宣布XBLA下载游戏的上限将增加到250MB。

软件《战争机器》2个月销量突破300万！ P4

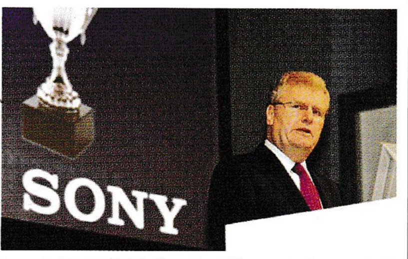
◇Capcom公司知名游戏制作人稻船敬二近日在接受媒体采访时透露，Capcom目前正在开发一款Wii平台新作，游戏的名称等详细情报此前从未对外公开过。稻船敬二在采访中并未提及这款Wii平台新作的任何详细信息，只是透露Capcom计划在今年年内正式对外公布这款作品。

1月21日 星期日

◇世嘉公司宣布了即将于3月29日推出的A·RPG游戏《光明之风》的配音演员名单，其阵容完全可以用超级豪华来形容，我们在其中不难发现众多现今日本声优界一线声优的名字：

基利亚：石田彰　　希娜：水树奈奈
索玛：保志总一朗　　库蕾雅：堀江由衣
特莱哈尔特：置鲶龙太郎　　赛柯蒂：桑岛法子
克拉拉·克朗：川澄绫子

硬件 索尼CEO：PS3年内实现扭亏为盈



索尼CEO霍华德·斯金格近日在接受国外媒体CNET采访时透露，索尼有望在今年年内降低PS3的制造成本并使之与售价达到平衡。此外他还透露，目前已经上市的所有PS3游戏，实际上只发挥了PS3全部机能的20–25%左右。

尽管自从去年E3开始到PS3首发为止的这个阶段，PS3就一直遭受着来自外界的各种质疑，首发阶段又遭遇了大面积缺货状况，但斯金格认为一切都进展顺利。他说："PS3出货量100万台所用的时间比PS2还短，我认为PS3正在一步步接近我们当初所描绘的宏伟蓝图，这是个好的信号。"

融合了次世代先进技术工艺的PS3其制造成本一直居高不下，根据前不久权威调研机构iSuppli的分析，每制造一台PS3索尼至少要亏损300美元左右。对此斯金格表示，到今年年底以前，索尼有望降低生产成本并达到收支平衡，他说："久多良木健先生曾经保证过，到2007年年底时PS3就可以实现扭亏为盈，何况PS2当初也并不是从第一年就开始赢利的。"

在采访中斯金格还表示，目前上市的PS3游戏只发挥了PS3全部机能的20%甚至更少的机能，"一个不为人知的事实是，现在的游戏作品也只发挥了PS3全部机能的20–25%左右。一旦游戏开发者开始发掘出更多PS3的潜能，那么势必将创造出更多令人兴奋的游戏体验。"

levelup 网友评论

评论1 性能和画面的怪圈就是索尼自己划出来的，当初是索尼用PS把电视游戏领入了新时代，但是对画面的过度追求也导致了现在PS3的尴尬处境。游戏是用来玩的，老任的路是符合时代发展需求的，时代将把老任重新推上顶峰！（by 76楼）

评论2 不是那些游戏厂商不愿去挖掘PS3的机能，而是PS3的高昂开发费用让第三方游戏商们望而却步！游戏机的成本可以减低但是游戏厂商的成本却不断的增加，索尼要考虑的不只是自己，还要顾全到自己战略伙伴的经济利益！（by music.snake）

硬件 比尔·盖茨：我们要和索尼互换位置！

如果说在微软总裁比尔·盖茨温文尔雅的举止和慈眉善目的外表下，隐藏的是一颗充满雄心壮志和远大抱负的心的话，恐怕没有人会表示怀疑。特别是最近一个时期，随着X360全球出货突破1000万台和Xbox Live业务的渐入佳境，比尔·盖茨征服次世代的决心也从未像现在这样坚定过。

在近日接受国外媒体采访时，比尔·盖茨再次对X360的前景表现出了强烈的自信，他一改以往在面对媒体时的谨慎态度，毫不客气地指出索尼在电视游戏产业一家独大的局面已经一去不复返了。他对记者说："这次我们要和索尼交换位置！我们不要再迟到一年，不再有傻大笨粗的主机，也不再有昂贵的主机，在这些方面我们的成绩如何，大家有目共睹。"

尽管比尔·盖茨在之前的国际消费电子博览会上曾称赞过Wii的表现，但在此次采访中他强调，任天堂虽然也是微软不可轻视的对手，但索尼在许多方面依然是微软的主要敌人。他承认Wii的理念确有其优势所在，但同时强调说："看一看游戏画面的差距，你就会问自己，是否今后想要一直这样下去，你究竟想要的是怎样的分辨率和机能？"

"看一看任天堂主机的配置，看一看Wii的游戏画面，再看看任天堂的网络环境。相比之下我们拥有其他任何人都无法比拟的优势。当你想要和朋友一起体验联机游戏时，你就必须购买一台X360，这是全球1000万玩家所想和所做的。想要体验网络的精彩，购买X360吧，因为现在已经不再是孤独一人游戏的时代了。"

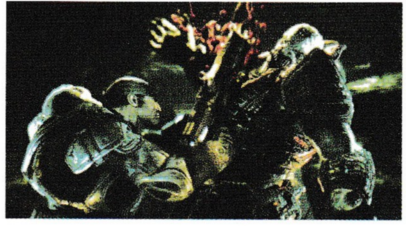
levelup 网友评论

评论1 "坐看江山改，谈笑风云变"，没人能改变世界，只有世界改变了人，山内是这样，久多是这样，比尔也一样。（by 室外无桃源）

评论2 索尼用游戏来推广家电、微软用游戏来推广操作系统，只有老任是为了游戏而做游戏！游戏的本质是什么，目前只有老任知道。（by 25楼）

评论3 别人狂妄可以不屑他，但比大叔有这个资格，如果没有他的Windows对PC业务乃至人类生活的影响，我们现在还不知道处于一种什么状态！（by 14楼）

软件《战争机器》2个月销量突破300万！



Epic Games的《战争机器》自去年11月7日发售以来一直捷报不断，先是短短一周时间接替《光环2》成为北美最受欢迎的Xbox Live对战游戏，接着销量又迅速突破了100万大关。在游戏首发两个月后喜讯再次串来，本作全球销量正式突破300万大关。

作为2006年北美销量排行榜季军的《战争机器》，其表现仅次于EA公司的PS2版《麦登橄榄球07》（2006年8月发售）和任天堂的《新超级马里奥兄弟》（2006年5月发售），然而由于发售时间相对较晚，因此《战争机器》在表现方面实际上毫不逊色于前面两款游戏，受到业界和玩家的注目也是理所当然。

levelup 网友评论

评论1 战争机器的游戏系统和一般的FPS比并没有什么突出表现，其成功完很大程度上是因为出色的画面，游戏逼真的战场效果让玩家大呼过瘾，这说明对于次世代玩家来说画面还是很重要的。（by 17楼）

评论2 战争机器根本不是FPS，是策略动作游戏！说这个游戏在系统上没什么过人之处？游戏里敌人AI有多高知道吗？只要有墙壁的地方敌人就知道躲起来打你，而且打一枪换个地方。以前有哪个游戏能做到这种程度？（by 20楼）

硬件 世嘉宣布GD-ROM停产，Dreamcast寿终正寝



世嘉公司近日宣布，从今年2月开始公司将全面停止Dreamcast主机（简称DC）专用GD-ROM光盘的生产，这也标志着Dreamcast主机从此完全退出历史舞台，世嘉公司也彻底转型为游戏软件开发商。

GD-ROM全称为Gigabyte Disc（千兆光盘），由雅马哈公司开发，是专门对应世嘉DC主机的一种多媒体光盘，由于盘面采用了比普通CD光盘更小的凹点，使最大存储容量可以提升到1.2GB左右。用于取代当时市场上普遍存在的650MB-700MB容量的CD-ROM光盘。

DC主机最早在1998年推出，当时世人对曾经与任天堂齐名的顶级游戏软硬件制造商世嘉和他的新一代主机DC寄予了厚望，希望DC能够成为与索尼PS竞争的产品。遗憾的是DC的寿命仅仅持续了3年多，2003年世嘉宣布DC主机全面停产。而这次失败也让世嘉从此一蹶不振，只好放弃主机业务转型为专业游戏开发商。

尽管主机早已停产，但由于世嘉积累了丰富的游戏资源，因此近几年来依然陆续有DC新游戏推出。而此次GD-ROM停产则彻底宣告了DC生命的终结。截止到目前为止日本市场尚有两款预定在2007年上市的DC新游戏，但目前还不清楚世嘉是否会取消游戏发售计划。

levelup 网友评论

评论 1 感谢SEGA DC 给我带来美好的回忆，还是希望SEGA在将来的软件领域能做到第一把交椅，加油。(by 爱 SEGA DC SS MD)

评论 2 承载着SEGA梦想的神机终于寿终正寝，但我们永远都不会忘记在DC内一枚枚转动的GD带给我们的无限快乐。(by 一行)

评论 3 游戏历上第一台128位的游戏就这么昙花一现了，希望这样的局面不要再次发生！(by music.snake)

软件 《战争机器》勇夺10项DICE大奖提名

有着"游戏产业奥斯卡"之称的"互动艺术成就奖（D.I.C.E）"，是由互动艺术与科学学会（简称AIAS）颁发的一项专门针对互动娱乐的学术奖项，在业内拥有相当的权威性和知名度。在今年的第10届互动艺术成就奖评选过程中，Epic Games与微软合作推出的动作射击大作《战争机器》当仁不让，一举获得了评委会的10项大奖提名。

互动艺术与科学学会日前宣布，《战争机器》获得了包括"年度最佳游戏"、"年度最佳家用机游戏"和"年度最佳动作类游戏"在内的10项大奖提名。而另外两款在2006年取得不俗战绩的游戏作品，Bethesda Softworks公司的多平台RPG《上古卷轴IV 湮灭》和任天堂的Wii/NGC平台大作《塞尔达传说 黄昏公主》也分别获得了6个奖项的提名。

此次互动艺术成就奖的颁奖典礼将于2007年2月8日在美国拉斯维加斯召开，届时将公布所有获奖名单。作为年度D.I.C.E高层会议的一个重头戏，此次颁奖也备受业界和玩家的关注，去年的最大赢家当属SCEA的硬派动作游戏《战神》，而今年多个厂商多款大作的争霸局面无疑将使此次评选活动更加精彩。

levelup 网友评论

评论 1 《战争机器》的到来意味着这个星球第二款怪物级的游戏的到来！它将和《光环》一起为X360筑起一到让PS3望而生畏的障碍！(by music.snake)

评论 2 《上古卷轴》+《战争机器》真的很棒……尽管他们和《蓝龙》、《塞尔达》的感觉完全不同。果然欧美游戏和日本游戏一个都不能少啊！(by 3楼)

硬件 PS3欧洲首发详情公布，首发当天目标100万台！

索尼SCEE官方正式宣布，次世代主机PS3将于今年3月23日正式在欧洲发售，60GB版PS3主机售价为425英镑（约合6434人民币）和599欧元（约合6061人民币），这一消息与之前开发商所透露的信息完全吻合。发售初期仅有60GB版投放市场，至于20GB版PS3主机，SCEE表示将会根据零售商和消费者的需求，预定于今年下半年推出。

索尼官方同时还公布了PS3欧洲首发总计30多款的游戏名单，其中不乏在全球都拥有相当影响力的大作级游戏，看来发售延期给欧洲玩家带来的并不只有苦闷的等待而已，首发游戏的强大阵容无疑将进一步增强PS3在欧洲的竞争力。

SCE第一方首发游戏包括《抵抗 灭绝人类》、《机车风暴》、《源氏 剑刃之日》（日版名为《神威奏乱》）和《F1锦标赛》。其他第三方首发PS3游戏作品分别来自EA、Activision、世嘉、育碧、NBGI等厂商。在第三方的游戏阵容中，不乏《山脊赛车7》、《使命召唤3》、《VR战士5》等重量级作品。

除了以软件形式正式发售的PS3游戏以外，欧洲首发阶段还将提供多款PS3下载游戏，其中包括《铁拳5 暗之复苏》和《GT赛车HD 概念版》等备受玩家欢迎的热门游戏。另外，索尼SCEE官方还确认，PS3欧洲首发将提供全新的系统版本升级。

SCEE官方最初在声明中表示，欧洲首发阶段将有100万台PS3的供货，不过随后SCEE一位官方发言人在接受媒体采访时纠正了这一说法，并确认100万台将是首发当天的预定出货量。去年12月Wii在欧洲首发时的出货量为32万5千台，X360在欧洲首发阶段的供货也只有30万台左右，如果真如索尼官方所说首发供货量就能达到100万台，加之数量众多的游戏软件支持，PS3欧洲首发的情况可能将比北美和日本要乐观得多。

levelup 网友评论

评论 1 除了几个PS3独占游戏外，其他的首发游戏基本没有特别吸引人的东西，若后面的"《FF》系列"等重量级游戏也全平台发展，那PS3就真的向"砖头"大步前进了。(by 〖静〗)

评论 2 据欧留回来的同学说在欧洲诸国用一次公共厕所就要半欧元（5元人民币），所以以欧洲的消费能力来说PS3的价格还不算太离谱，不过其取消20GB版的做法还是蛮缺德的！(by 31楼)

◇EA公司宣布将推出公司首款Xbox Live游戏《Boom Boom Rocket》。本作是一款音乐节奏游戏，游戏中玩家将根据音乐的节奏来操控火箭的发射，越能抓准音乐的节奏来发射火箭，爆破效果就越好、越能呈现游戏设计的精采夺目之烟火效果。游戏预定于2007年春季推出。

◇任天堂英国及任天堂欧洲近日宣布，2006年英国游戏市场销量最高的游戏主机是任天堂的NDS，仅12月NDS在英国就售出了约50万台，而12月8日在英国发售的次世代主机Wii也有超过20万台的好成绩。

◇Capcom公司正式宣布，作为"《洛克人》系列"20周年纪念作品的第二弹，于2006年7月发售的NDS游戏《洛克人ZX》的续作《洛克人ZX ADVENT》将登陆NDS平台，发售日和售价尚未确定。

◇英国Xbox官方杂志近日报道，PC平台最负盛名的RPG游戏之一"《辐射》系列"新作目前正在开发中，而且游戏可能将登陆X360。据游戏开发小组负责人透露，《辐射3》自2004年就已经开始开发，《上古卷轴4》完工后大部分员工都投入了该游戏的开发。

硬件 世嘉宣布GD-ROM停产，Dreamcast寿终正寝 P5

1月22日 星期一



◇据英国网站MI6报道，电影《007》系列的第21作《007皇家赌场》的蓝光版可能将随欧洲PS3主机同捆发售。首次采用金发邦德的《007皇家赌场》是近期索尼旗下最受好评的电影作品，相信如果欧洲地区PS3主机同捆这部蓝光电影的话，必将获得更高的瞩目和更好的销量。

◇美国游戏开发公司Codemasters近日宣布，将继续开发2004年倒闭的Acclaim公司的未完成作品《紧急出动》，该作品将会在任天堂的次世代主机Wii和索尼PS2平台上发售。本作是一款类似于《疯狂出租车》一样的游戏，玩家需要驾驶警车、消防车、救护车等车辆赶赴出事现场解决如拆除定时炸弹、扑灭大楼火灾、救助病人等各种突发事件。

1月23日 星期二

◇任天堂欧洲分社宣布，于2005年3月在欧洲地区发售的NDS掌机目前的累积销量已经突破1000万台，12月份销量为170万台，刷新了历史最高记录。欧洲地区以"Touch! Generations"系列为中心的NDS软件大受欢迎，最具人气的便是销量超过500万套的《任天狗》和200万销量的《脑锻炼大人的DS训练》。

◇根据来自两个在网络上人气颇高的任天堂博客公布的消息，任天堂可能将在不久后再次推出第三代的腕绳。据称，第三代腕绳是在收集了用户反馈意见后重新设计的，长度只有原始手柄腕绳的1/3，但更加牢固、安全性更高。

◇Pearl Research近日公布了一份长达120页的调查报告，名为"中国游戏市场"，详细调查了中国游戏市场的现状及发展趋势，报告指出，包括网络游戏、PC游戏和家用机游戏在内的中国游戏市场，其规模到2008年时将达到13亿美元。

◇Konami近日发布了一种基于NDS平台的新型卡片游戏技术"Magic reader"系统。使用这种系统可以通过附加在NDS主机上的专用读卡器来读取印刷在游戏卡片上的特殊编码。作为运用该技术的第一款游戏作品，对战卡片游戏《兽神传 终极兽王战争》将于2007年夏季发售，今后还会陆续推出与之对应的卡片游戏以及与游戏机相结合的玩具作品。

◇暴雪高级副总裁 Itzik Ben Bassat 近日在接受记者采访透露，暴雪的下一款MMO游戏将不再是《魔兽世界》的续作。新的作品将会带来更多革命性的创新，同时也将把电子娱乐提升到一个新的水准。此外他还确认，电影版《魔兽世界》的推出计划正在按计划进行，暴雪选择了与《蝙蝠侠归来》和《超人归来》等影片的开发商 Legendary 公司进行合作。

◇据任天堂官方杂志《Nintendo Power》报道，《超级纸片马里奥》的 Wii 版有望于今年 4 月份正式推出。本作的开发平台由最初的 NGC 转移到了 Wii 平台上，因此开发进度一度拖延，但现在看来最终发售时间可能比预期的要早。

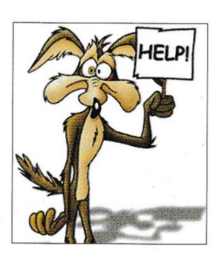
软件《战争机器》勇夺 10 项 DICE 大奖提名 P5

1月24日 星期三

◇美国密西根州立大学与中国政府出资设立的孔子学院，共同开发了一款供美国中学生学习汉语的网络游戏《ZON-THE NEW CHENGO CHINESE》。游戏中玩家将造访中国的城市、乡村，与其中的教师和其他玩家相互交流，在其间逐渐学习中国的语言、历史、文化等知识。当玩家提高到一定的等级后，还能够扮演当地的商人、导游等职业。

◇任天堂美国分社社长雷吉近日在接受媒体采访时表示，任天堂对 HD 很感兴趣，只不过眼下对任天堂来说还不是发展这一技术的最佳时机。他认为现在显然还不是给Wii增加HD机能的时候，但在不久的将来任天堂应该会涉足这一领域。

◇华纳兄弟娱乐公司宣布，《华纳群星总动员：超级兵工厂》将登陆微软 X360 平台和任天堂的 Wii 主机。本作中集合了《华纳群星总动员》系列卡通中的众多超人气动画角色，其中包括邦尼兔子、达菲鸭、来亨鸡、火星人马文等6名角色以及一名神秘隐藏角色。游戏的 X360 版将支持 Xbox Live 多人联机游戏机能，而 Wii 版自然是少不了独具一格的动作感应手柄操作了。



◇NBGI 公司和 SCEI 公司于 1 月 24 日正式宣布，共同出资设立合并公司"CELLIUS"，新公司将于 2007 年 3 月 6 日正式成立。CELLIUS 是一家以活用"Cell Broadband Engine (Cell/B.E.)"，创造新娱乐内容为目的的公司，其主要经营项目是音乐、影像以及 PC 软件的企划、制造、销售等。公司的基本资金为 1 亿日元，NBGI 公司占 51%，SCEI 公司占 49%。

◇暴雪官方宣布，刚刚在全球范围内开始发售的大规模多人网络联机游戏《魔兽世界》的资料片《燃烧的远征》，在短短一天时间里累计销量已经突破了 240 万套。根据暴雪官方的统计，美国范围内总计 200 万《魔兽世界》用户中有超过 120 万人在首发的 24 小时内购买了资料片。欧洲也有超过 110 万套左右的软件被售出。

1月25日 星期四

◇Ubisoft 公司宣布《幽灵行动：尖峰战士》的续作《幽灵行动：尖峰战士2》的PS3版将延期发售，由原预定的2007年 3 月延期至第二季度，而 X360 版和 PSP 版则按原计划的日期发售。另外，X360版的体验版将于 1 月末开始提供下载。

硬件 PS3欧洲首发详情公布，首发当天目标100万台！P5

◇微软 Windows 游戏业务负责人 Rick Wickham 对媒体确认，2007 年年内，微软还计划推出一部分同时在 Windows 和X360上发售的游戏作品，这些游戏将可以对应与家用机的联动功能，PC 玩家也可以通过 Xbox Live 与 X360玩家在网络上进行联机游戏。

软件 Square Enix 获得"虚幻引擎 3"授权



Square Enix于1月26日宣布，公司已经从Epic Games 手中购得了"虚幻引擎 3"的使用许可，此后该引擎将被应用于 Square Enix 旗下的家用机和 PC 游戏的开发上。

Square Enix 旗下的游戏作品大部分使用的是本公司自行开发的游戏引擎和图像技术，官方表示这次之所以与 Epic Games 合作，主要目的是出于对"游戏品质的保证以及成本控制的考虑"。今后 Square Enix 将着手新的游戏开发平台的研究，以适应未来更多的第三方厂商软件与本公司游戏开发系统相兼容的趋势，而著名的"虚幻引擎 3"就是其中一个重要项目。

Square Enix 研究与开发部总经理 Taku Murata 对记者表示，"次世代主机游戏开发的复杂性，给我们的游戏开发工作带来了更多的挑战。然而我们依然可以通过建立新的、更有效率的游戏开发平台来保证游戏开发的速度，把更多的精力投入到游戏设计和图形制作上去。"

"虚幻引擎 3"是一个面向次世代游戏主机和 DirectX 9 PC 的综合游戏开发平台，全球众多大型游戏开发商，如EA、Midway Games、BioWare、THQ、Gearbox和硅骑士等公司都与Epic Games公司签定有"虚幻引擎 3"的使用授权，包括《战争机器》、《使命召唤 3》在内的大作都使用了这种引擎开发。目前还不清楚Square Enix究竟将在哪些游戏的开发中使用到"虚幻引擎 3"，但可以肯定的是，新引擎的引入必将使 Square Enix 如虎添翼。

levelup 网友评论

评论 1 日本厂商技术力量明显薄弱，画面好的那些游戏也多数是靠美工去弥补的。在高清时代的今天，起码SE还没有犯傻，用了和《战争机器》一样的引擎，希望能运用好这个引擎，制作出世界一流的好游戏。(by 10 楼)

评论 2 如果是家用机游戏的话，眼下能够想到的用得上"虚幻 3"的也只有《FF X III》了，不过之前野村曾经提到过这款游戏用的是一个叫"White Engine"的引擎开发，不知道 SE 葫芦里卖的什么药。(by 28 楼)

硬件 Wii全球销量319万！任天堂19款游戏销量超百万！

任天堂官方正式公布了新一轮 3 个季度的财政收入报告，报告显示，9个月以来任天堂的销售额比去年同期提高了 72.8%，公司运营收入也比去年同期增长了102.5%。任天堂新上市的家用主机Wii以及目前公司的主力掌机NDS均创造了出色的业绩，软件和硬件两方面达到了双丰收。

硬件方面，截止到去年 12 月底，任天堂生产的Wii主机总数达到了400万台，实际售出和出货数量为 319 万台左右，其中北美地区为 130 万台，日本为110万台，全球其他地区累计约为80万台。NDS 在过去 9 个月里共售出了 1890 万台，全球累计销量目前已经突破了 3560 万台。

软件方面，截止到去年12月31日统计结束为止的 9 个月时间里，任天堂共有 3 款 Wii 游戏、13 款 NDS 游戏和 3 款 GBA 游戏销量突破了 100 万套大关。各种掌机游戏软件的全球累计销量达到了1亿5千4百万套。

除此之外，报告中还指出，自从Wii主机全球首发以来，有大约140万台 Wii 与互联网进行过连接，Wii 虚拟主机游戏的累计下载量达到了 150万次。此外还有350万以上的玩家曾经使用过 Wi-Fi 无线通讯机能进行过 NDS 游戏的联机，累计连接次数超过了 1 亿次。

levelup 网友评论

评论 1 验证了老山内的眼光，验证了岩田聪的过人之处，当初不服气的股东现在数钞票的同时是不是已经服帖帖了。(by 5 楼)

评论 2 能够有如此多的百万级作品在当今实属不易，老任剑走偏锋的游戏理念是关键，避免与其他厂商的正面冲突现在看来确实收效显著。(by SLS)

事件 索尼替 X360 游戏打广告？





最先发现这一"意外"的是微软 Xbox Live 程序设计主管 Major Nelson（本名Larry Hryb），他率先在自己的博客上指出了这个错误，并用索尼官方网站上的广告截图（右）与X360游戏《哥谭赛车计划3》的游戏画面（左）进行了对比，结果正如他所说，广告中所使用的赛车图片确实来自于《哥谭赛车计划 3》而不是《GT 赛车 HD》。

对于索尼和微软来说，《GT赛车》和《哥谭赛车计划》无疑是两家在各自主机平台上力推的竞速游戏代表作品，但对于广大玩家来说，光是看游戏画面的话恐怕还是有不少人会把这两部作品搞混，不过事实证明，在这一点上即便是官方有时也会看走眼。

前不久，索尼官方的 PSP 视频下载站 psp.connect.com 上一个《GT 赛车HD》的新视频下载广告成为了玩家们谈论的热点话题，这倒不是因为这则影像本身有多么吸引人，而是由于广告中所使用的游戏画面并非来自《GT赛车HD》，而是出自X360游戏《哥谭赛车计划 3》。

此后不久，PSP视频下载官方网站的工作人员也发现了这一错误并已经及时进行了修改，不过造成的影响却已经无可挽回，因为全球的无数玩家都看到了这个 X360 版《GT 赛车 HD》的广告。

levelup 网友评论

评论 放广告的美工估计是不懂游戏，随便找了张图就放上去了。如果是一般的游戏站估计也说不出什么来，关键这个是索尼的官方下载站，自然就闹笑话了，这是员工素质和责任心的问题啊！(by 33 楼)

硬件 Xbox业务亏损近3亿美元，微软大幅下调X360预计出货量



微软于1月27日公布了集团第二财政季度收入报告，报告显示微软娱乐部门整体收入达到了29亿4千万美元（约合228亿人民币），比去年同期增长了76%，占集团季度总收入（125亿美元）的将近1/4。Xbox部门和PC游戏部门的综合销售额比去年同期增长了10亿美元，涨幅达到了76%和82%。然而遗憾的是X360的热卖并没能为娱乐部门带来多少利润，Xbox娱乐部门在2006年最后三个月里运营亏损依然高达2亿8千9百万美元，与去年同期基本持平。

刨除Xbox部门亏损的部分，微软娱乐部门依然实现了赢利26亿3千万美元。需要指出的是，除了X360硬件及软件部分以外，微软娱乐部门还包括PC游戏、电视平台相关产品、移动电话及相关业务、以及刚刚开始运营不久的新型掌上多媒体娱乐设备Zune。但根据微软官方的解释，由于X360在北美地区保修期延长一年所产生的相关费用并未被计算在此次统计范畴之内。

微软官方同时还宣布，X360在2007财年（截止到2007年6月）的预定出货量，将由当初的1300-1500万台减少到1200万台。有部分业内分析人士认为，微软此时宣布降低X360出货数量，极有可能是在为主机清仓出货进行准备，迎接接下来的新型号X360上市以及大规模降价等工作。对于这一说法微软官方并未予以确认。

微软财政报告公开后不久，互动娱乐业务高级副总裁彼德·摩尔在接受记者采访时表示，降低X360预定出货量主要是出于对本财年整体收支平衡的保守考虑，同时也是为了集中精力增加投资回报。他在采访中还确认，微软目前的首要工作之一就是进一步降低制造成本，对于X360降价的可能性，他表示微软对目前X360的价位很满意，近期内大规模降价的可行性不高。

levelup 网友评论

评论1 X360业务已经开始有所好转了，这对微软来说是个好的信号，下面的任务就是着手于平衡收支、扩大利润额了。（by SLS）

评论2 MS亏这点钱还是亏得起的。现在正是提高X360销量的好时机，MS会加大投入的。（by 18楼）

软件 奎托斯征途再开！《战神2》开发接近尾声

尽管最近一段时间，业界和玩家们的目光更多集中在了三台次世代主机之间的较量，但却有一款现有主机平台的游戏作品是绝对无法忽视的，这就是曾经征服无数动作游戏爱好者的硬派ACT大作《战神》的续作——《战神2》。

与某些厂商以延期来提高关注度增加销量的做法不同的是，《战神2》可能将比预期的时间提早发售。根据索尼SCEA圣莫尼卡工作室游戏开发小组制作主管Cory Barlog在其个人博客上的介绍，《战神2》的前期开发工作已经宣告结束，目前还余留有部分除错工作和相关部门的质量审核认证有待完成，有望在2月公布新的影像和试玩。

除此之外，本作的动画效果制作人还透露，《战神2》的新影像和试玩日前已经开始接受审核认证，如果一切顺利的话，最早2月初就可以与玩家们见面。



levelup 网友评论

评论 近年来少有的硬派动作游戏，也算是达到SCE的镇社级作品了。爽快度方面相信不会比一代逊色，估计血腥程度也是有过之而无不及……不管怎么说，应该能算是PS2末期的重量级作品了。（by SLS）

硬件 X360出货量下调使众多第三方股价下跌

继前不久微软宣布X360预计出货量由先前的1300万到1500万台下调至1200万台的消息后，众多第三方游戏开发厂商的股票价格就开始陆续下跌。。

由于北美众多一线第三方游戏开发商都对X360采取大力支持的态度，投入巨资从事X360游戏的开发，因此微软宣布X360预计出货量下调的消息立刻影响到了这些第三方开发商的股市走向。

全球第一大第三方游戏开发商EA公司在NASDAQ的股票价格下跌1.7%，Activision公司和Take Two公司的股价也各自下跌了2.3%，损失最为惨重的是全美第二大开发商THQ公司，股价已经连续下降了4个百分点。

专家指出，现阶段由于大型第三方厂商普遍在次世代游戏开发上投入巨大，因此硬件开发商的一举一动都可能对第三方造成影响，可谓牵一发而动全身。他说："微软宣布下调X360预计出货量将给第三方开发商带来巨大的压力，投资者对X360和PS3在预期上的任何调整都十分关注。"

levelup 网友评论

评论1 这消息和玩家没有多大关系，纯粹属于华尔街巨头们的利益问题，资本国度股票市场的斗争不是我们能理解的……（by 〖静〗）

评论2 微软减少出货有可能是在为清仓做准备，X360卖到现在这个阶段，也到了该考虑转变经营模式增加利润的时候了。（by SLS）

1月26日 星期五

◇SCEJ公司于2007年1月25日开始提供新PSP用6款官方PS模拟ROM下载，下载费用为525日元，分别包括：《圣魔战记》、《A IV Evolution GLOBAL》、《vampire 吸血鬼传说》、《古惑狼》、《RALLY CROSS》和《逻辑麻雀 创龙》。

软件 Square Enix获得"虚幻引擎3"授权 P6

◇Square Enix公司宣布，预定于3月29日发售的PS2游戏《王国之心II 最终混合版+》的预约特典是精装书籍"KINGDOM HEARTS -Another Report-"。本书中收录了系列作品的概要，并配以图片对主要角色、世界进行解说。另外还收录了天野シロ和金卷所创作的漫画和小说，以及制作人野村哲也的访谈。

◇Midway公司与Epic Games公司共同宣布，次世代FPS新作《虚幻锦标赛2007》正式更名为《虚幻锦标赛 III》。此外，宣布本作除了之前发表的PS3版外，盛传已久的X360版也终于确定将会推出。

硬件 Wii全球销量319万！任天堂19款游戏销量超百万！ P6

◇SCEH宣布，由SCE Japan Studio制作，以超能力为题材的PSP原创RPG游戏《超杰交融》，将于2月15日以中文版的形式最先在中国台湾地区发售。《超杰交融》是款以超能力为题材的RPG游戏，由山崎修（代表作：《亚克传承 3、4》、《街》）撰写剧本，金田荣路（代表作：《Aquarion》）担任角色设定。

事件 索尼替X360游戏打广告? P6

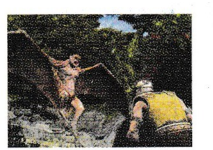
◇CAPCOM公司于1月26日宣布，"《战国BASARA》系列"相关活动"BASARA祭2007 春之阵"将于2007年3月25日召开。据悉，此次活动中将会发表"《战国BASARA》系列"最新作，但具体的游戏名称还不得而知。

◇梵帝冈天主教教皇、罗马天主教教会领导者和精神领袖Benedict，近日公开对游戏产业中近来充斥的各种暴力和色情成分提出了谴责，并提醒游戏开发厂商和政府机构应该对未成年人受到游戏中暴力、色情成分腐蚀的危险提高警惕。

1月27日 星期六

硬件 Xbox业务亏损近3亿美元，微软大幅下调X360预计出货量 P7

◇自从E3上公布了一段震撼人心的演示影像后就杳无音信的《救世魔神》近日又传来了新消息，本作开发商硅骑士透露，游戏的开发工作进展顺利，官方很可能将在今年3月的游戏开发者会议上公布更多的新情报。



◇在经历了前后两次延期后，《科南时代：希伯莱人之冒险》发售时间再次推迟。官方表示本作PC版的发售日暂定为2007年10月30日，关于游戏的X360版，Funcom和Eidos官方都没有给出确切的答复，只是表示X360版已经确定会推出，时间将在PC版发售之后，但具体日期不明。

1月28日 星期日

◇美国一名中学生在XboxLive上与网友语音聊天时表示"明天我要带一支手枪到学校"，这位网友的父亲得知后立即向FBI报告，FBI闻讯出动将该学生逮捕，并没收了他的手枪和X360主机。学生们的双亲以及监护人们听闻此事极为震惊，并为孩子们的安全表示担忧。而这位年仅13岁的当事人也被依法拘留，他将会以扰乱社会治安罪被起诉，并将予以罚款。

◇国外的Ninja破解小组刚刚发布了其首款Wii改机芯片"wiinja"。这只小小的改机芯片安装十分简单，能够让玩家在Wii上运行同一区码的"备份版"游戏光碟。"wiinja"改机芯片将在近期内上市，零售价格35欧元。

◇在索尼SCEE公布PS3主机欧洲首发计划后不久，众多第三方游戏开发商纷纷表明了自己的态度，绝大部分开发商对PS3能够如之前所保证的一样，准时在3月份上市表示欢迎，对SCEE保证的首发PS3供货量达到100万台的计划也表示强烈支持。另外，来自零售商和消费者的反馈信息也普遍比较乐观，索尼方面对PS3的欧洲首发寄予了厚望。

1月29日 星期一

◇光荣公司宣布PSP游戏《三国志VIII》将于3月29日发售，售价为5040日元。本作是2001年发售的PS2版《三国志VIII》的移植版。游戏收录了从184年黄巾之乱至234年孔明之死的51年间每年一个剧本，再加上孔明死后的3个剧本以及所有武将跨越时代同时登场的"英雄集结"共55个剧本可供玩家自由选择。玩家将从611位三国武将以及100位自创武将中任选一名作为君主、军师、太守、甚至在野武将开始游戏，自由度相当高。

◇据国外网站报道，英国PS官方杂志《Official Playstation Magazine》的最新一期中报道了Capcom公司的人气动作游戏"《鬼泣》系列"可能将登陆微软次世代主机X360的消息。文章指出，Capcom公司将进一步向微软示好，而"《鬼泣》系列"登陆X360主机正是双方合作进一步密切的深入。

◇Frontier Works公司宣布将于2月23日推出以NBGI公司人气RPG游戏《宿命传说》为题材的集换卡片，单包售价为420日元（10枚），盒装售价为3360日元（8包）。这套卡片中收录了《传说》系列画师いのまたむつみ所描绘的全81种卡片（含9种特别卡片），是"《传说》系列"FANS不容错过的收集佳品。

1月30日 星期二

软件 奎托斯征途再开！《战神2》开发接近尾声 P7

◇据国外媒体GameDrift的报道，他们经内部渠道从任天堂一位官方发言人那里获悉，新颜色的Wii主机有望将在不久后问世。虽然此人没有透露具体细节，但确认黑色和红色的Wii主机将首先发售。

硬件 X360出货量下调使众多第三方股价下跌 P7

◇TheSpecialist（X360光驱固件破解者之一）近日又公布了一款新工具Hddhacker v0.5B，玩家在通过该工具可以直接在X360上使用自行购买的SATA硬盘。目前该工具只支持西数Scorpio BEVS系列硬盘，且只能访问与X360原装20GB硬盘同样的容量，要想访问更大容量还是要等微软发布容量更大的X360原装硬盘才有可能。

硬件 彼德·摩尔：PS3与X360相比并无优势可言 P8

1月31日 星期三

◇Square Enix公司于1月30日发表了2007年第3财政季度的统计报告，公司的销售额比前一财年同期增长了78.3%，达到1230亿3500万日元，经常利润为202亿2800万日元，同比增长191.6%，当期纯利润为90亿9500万日元，同比增长111.9%。会上和田洋一还确认，NDS游戏《勇者斗恶龙IX》将会在消费者能够接受的范围内提高售价，因此本作的售价将会比其他NDS游戏略高。

硬件 索尼：PS3两到三年内不会降价 P8

硬件 PS3未能完成预定目标，PS2、PSP出货量大幅下降 P8

硬件 彼德·摩尔：PS3与X360相比并无优势可言

微软娱乐业务副总裁彼德·摩尔近日在接受采访时对记者表示，在次世代主机的竞争中，PS3与X360相比并无任何优势可言，PS3主机的性能也并非像索尼之前所宣传那样离谱。

彼德·摩尔说："对比X360和PS3，我实在找不出什么对手有而我们没有的东西。在游戏软件方面，从投资角度来看我对我们的游戏阵容非常满意。在网络服务方面，他们（索尼）依然还在为基础建设问题忙的焦头烂额，我实在想不到他们有哪些我们不具备的优势。"

最后他总结到："除了PS3那高得吓人的售价是我们学不来的，在其他方面PS3与X360相比并无丝毫优势可言。"看来在彼德眼中，PS3虽非一无是处，但在竞争中并不比X360更具备优势，特别是在X360已经上市一年且积累了相当程度的用户群体后，索尼一直强调的品牌优势已经不那么明显了。

在谈到另一家对手任天堂时，彼德·摩尔坦言自己很喜欢Wii的游戏，他对任天堂市场策略的看法是，任天堂"善于从最实际的需求着手，直接运用最有竞争力的优势项目发起攻势。"而且任天堂的用户对象明显更加趋向于年轻化和家庭化。

levelup网友评论

评论1 现在贬低PS3为时过早，毕竟才发售不久，只要第三方游戏商的支持力度够，PS3反败为胜的机会还是挺大的。（by 〖静〗）

评论2 索尼面临的问题已经不仅仅是价格了，更主要的是主机的普及率，微软在这方面已经初见成效，第三方也逐渐开始多平台发展分散风险。（by snokey）

硬件 索尼：PS3两到三年内不会降价

索尼公布集团第三财政季度收支报告后不久，索尼SCE首席财政官大根田伸行就集团日后发展策略以及外界比较关心的次世代主机PS3的业务等问题接受了记者的采访，他在采访中表示，PS3在未来的两到三年内没有降价计划。

大根田伸行在采访中就"PS3业务能否在明年实现收支平衡"的提问进行回答时说道："我认为PS3到明年应该能够达到收支平衡，为了缩减成本，我们将采取芯片小型化（由90毫微米变为65毫微米）、部件数量削减和半导体生产环节改良这三种对策。PS3并非单纯的游戏主机，连接网络将使它的娱乐体验进一步延伸，目前已经有超过50万的用户通过PS3连接到互联网，《GT赛车HD 概念版》的下载人次也已经突破了30万，类似于这样的新业务将成为提高PS3的销售的重要手段。"

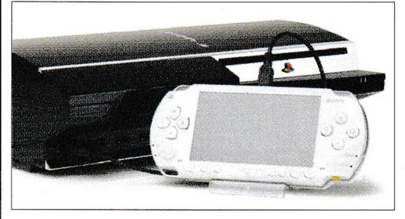
当被问到回答"PS3是否有降价计划"这一问题时，他回答道："索尼目前没有降价的计划，或许两、三年以后会有这种策略，但目前没有。PS3拥有超越传统家用游戏机的强大机能，我们目前考虑的问题是如何来充分发挥这些机能。"

levelup网友评论

评论1 自己在价格战上已经落后两家竞争对手了，如果在软件上还是持续落后，那么PS3就会走上当年SS的老路！（by music.snake）

评论2 我不信PS3可以一直保持在这个价位上，微软和老任不会原地踏步，家用机一般两年一个周期，降不降2007年就知道了。（by 〖静〗）

硬件 PS3未能完成预定目标，PS2、PSP出货量大幅下降



索尼日前公布了第三财政季度（2006年10月－12月）主机及游戏软件的出货状况，根据统计，PS3在2006年年内的全球出货量为184万台，与首发之初预计的200万台尚有一定差距，PS2和PSP的出货量也比去年同期有所下降。

在这184万台出货中，北美地区的出货量占到了一半以上，为103万台，日本地区的出货数量仅有81万台。但随着产能问题的逐步缓解，2007年1月起PS3在日本的出货速度也开始提高，截止到1月底累计出货量已经达到了100万大关。目前索尼SCE的首要目标是在2007年3月底以前实现600万台的出货计划，3月23日PS3的欧洲首发能否成功也与出货是否稳定息息相关。

现有家用机市场的绝对霸主PS2主机第三财政季度累计出货411万台，比去年同期的536万台下降了23%，其中北美和欧洲各170万台，日本地区为77万台。掌机PSP的出货量为176万台，与去年同期的622万台相比下滑了72%，下降幅度十分明显。其中日本地区为86万台，欧洲为89万台，北美地区为1万台。但需要指出的是，索尼在第二财政季度为北美地区共提供了200万台PSP，根据NPD的统计数据，这批PSP在2006年圣诞节期间的销量达到了95万台左右。

软件方面，PS3游戏软件在2006年内的累计出货量达到了520万套。PSP游戏的出货量出现了可喜的上涨，比去年增加了24%，达到了2120万套。PS2游戏的出货量比先前下降了16%，全年累计出货7800万套。

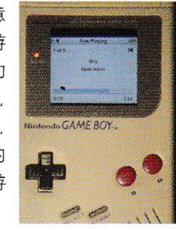
levelup网友评论

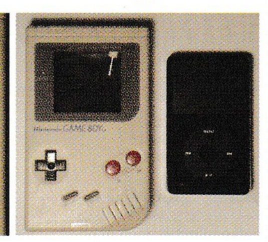
评论1 PSP销量下降的原因之一是06年MP4市场的蓬勃发展，很多新的MP4的推出使得PSP强大的影音功能受到了挑战。（by 13楼）

评论2 虽然次世代商战的结局还不可预测，但是至少原先索尼一家独大的局面会有所改观，喜了广大消费者。（by 玩NDSL）

1 iPod + Game Boy = iBoy

不得不承认，这年头挂羊头卖狗肉的生意正在悄然兴起，FC变成了钱包、卫生间变成了游戏室……现在，Game Boy 也终于具备了音乐功能，与iPod结合成为了真正"iBoy"。说是结合，实际上也只是把iPod塞到了Game Boy的壳子里，再加一块电路板把电线连接好而已。改造后的iBoy还真象那么回事，不过遗憾的是它从此与游戏绝缘了。





2 可怜天下父母心！为求X360版《马里奥》大闹游戏店

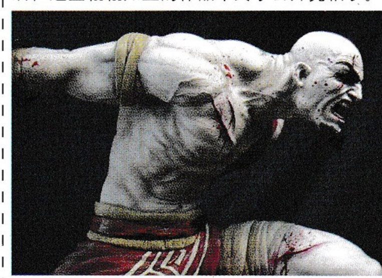


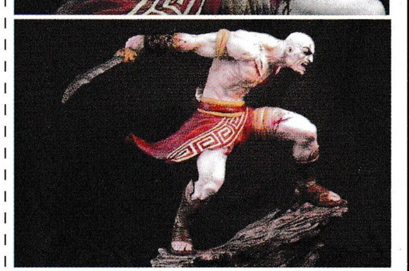
如果有人在论坛上询问哪里可以买到X360版《马里奥》，不用怀疑，他立刻会被遣返火星。但如果是面对一位急切地想要讨自己的心肝宝贝欢心的母亲，你恐怕很难生硬地拒绝，尽管这几乎是个"不可能完成的任务"。

近日在美国EB Games一家连锁游戏店中就发生了上述这样一件令人哭笑不得的奇闻，一位对游戏一窍不通的母亲无法拒绝自己11岁孩子的要求，硬是要店员卖给她一张X360版《超级马里奥兄弟》。这个在这位母亲看来似乎简单到不能再简单的问题可难住了EB Games的店员，在向她反复解释并通过操作电脑终端的货品查询证明地球上并不存在X360版《超级马里奥兄弟》这样一款游戏后（至少眼下是肯定查不到……），这位爱子心切的母亲并未就此罢休，恼羞成怒的她毫不留情地把店员数落了一通后愤然离去。不过这位倔强的母亲并未放弃，据店员讲，她似乎又继续到其他游戏店去探寻这款并不存在的游戏软件了。我能说的就是……祝她好运。

3 名家杰作！超酷《战神》奎托斯模型

别误会，这可不是随随便便就能够买到的量产版奎托斯模型，而是初代《战神》的开发过程中为了能够完美把握奎托斯勇猛凶悍的形象，专门聘请知名艺术家Sculptor Mark Newman根据原始设定画制作的。Newman总共制作了大约100个动作和神态各异的模型，在游戏发售近两年以后，这些栩栩如生的作品中终于公开亮相了。





4 上到九十九、下到刚会走！年纪最小的Wii玩家现身

毫无疑问的，任天堂早在Wii公布之初就已经把低年龄玩家划入了自己的攻略范围之内，但就算睿智之如岩田聪恐怕也很难预料到，Wii的玩家群体已经拓展到了下到一岁刚会走的地步，这个年仅一岁（14个月）的小家伙就是活生生的典范。看着她手拿"硕大"的Wii手柄聚精会神地玩《塞尔达传说 黄昏公主》的样子，尽管你清楚她可能并不真正清楚游戏的剧情或而只是单纯感到有趣而已，但还是不得不由衷地感慨：这孩子真的很有前途！





5 异想天开！笔记本便携型Wii诞生

对于大部分玩家来说，游戏主机是用来游戏的，但对于少部分DIY狂热爱好者来讲，所有新上市的主机都是他们异想天开、挑战创造力和动手能力的最好材料。继去年的笔记本型X360主机改造成功后，今天国外主机DIY爱好者再次出马，为大家献上了一款颇为小巧的笔记本型Wii。改造后的Wii除了外观上的变化外，各种功能可是依然样样俱全，几乎没有任何缩水哦。

- 16：9宽屏液晶显示器
- 立体声音响
- NGC手柄插槽x1
- 内置短距离动作感应接收条
- 普通动作感应条接口及AV输出端子（用于连接普通电视时使用）
- 内置式电源及电源连接线
- 尺寸——8.5x7.7x2英寸





6 玛吉拉的面具祝你生日快乐



玩过《塞尔达传说2 玛吉拉的面具》的玩家一看这幅照片恐怕都会忍不住惊呼！没错，这就是以玛吉拉的面具为原形制作的生日蛋糕。寿星是一位名叫大卫的网友，而这个蛋糕则是他女友的母亲为其亲自制作的，而更令人惊异的是，这位母亲在20年前由于车祸不幸失去了左臂，这个精致的生日蛋糕是她凭单手制作完成的，实在是不得不让人敬服啊！

于1987年12月18日发售的《最终幻想》(FC)具有里程碑般的意义，它不仅为这个伟大RPG游戏系列奠定了坚实的基础，还对日后日式RPG游戏的发展产生了深远的影响。作为"《最终幻想》系列"原点作品的本作将在系列诞生20周年之际，以全新的面貌登陆PSP掌机。

在《最终幻想 周年纪念版》中，游戏的基本系统和故事将沿袭之前多款《最终幻想》移植作品的优良之处，例如原作所采用的"次数制"魔法系统将进化为"MP消费型"，此外还将追加大量的新剧情。更令人兴奋的是，本作的游戏画面将进行全面重新绘制，PSP的强大机能将使本作达到点绘式2D画面表现的巅峰。


PSP RPG

最终幻想 周年纪念版(暂名) ファイナルファンタジー アニバーサリーエディション(暂名)
Square Enix/日版/1人/售价未定/2007年


未定 推荐年龄

文编：风间仁
美编：chisun

Anniversary Edition
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

光源处理使《最终幻想》世界充满生气



◀▲游戏中的世界画面采用了与"《最终幻想》系列"SFC作品相同拥有纵深感的表现方式，而光源处理方法能够使城镇中出现阳光普照、浮云流影等美丽景色。

使用多彩的职业进行战斗

本作中在游戏开始时玩家就将为4位主人公确定各自的职业，职业将从战士、盗贼、僧侣、白魔术士、黑魔术士、红魔术士6个种类中选择，不同的职业拥有不同的能力。



▲怪物们的外貌以及魔法的效果表现全部焕然一新。





▲不同职业的装备和所擅长的魔法都有所区别，随着游戏的进行还能够向上级职业转换。

两版本比较

初代《最终幻想》曾被移植到WS、PS、GBA等多个平台，每次移植都使得游戏的画面变得更加艳丽。而即将登陆目前拥有最高机能掌机的《最终幻想 周年纪念版》将活用PSP的全部影像表现能力，通过高密度的点绘画面和光源处理等手段，使游戏画面达到历来的最高水准。



PlayStation Portable版



Game Boy Advance版

为了使水晶重获光辉而战的"光之战士"

游戏的设定和故事与原作并没有太大区别。世界受到水、火、土、风4颗水晶守护，然而随着水晶逐渐失去力量，世界也濒临灭亡。此时4位光之战士出现，并作为苦难人们的最后希望肩负起使水晶重获光辉的使命。



▲"《最终幻想》系列"的中心所在——水晶，在本作中是支撑整个世界的重要之物。







▲魔女的"水晶之目"被盗，玩家必须要帮助她找回。

◀拯救世界的冒险中有众多强大的敌人在等待着勇士们。

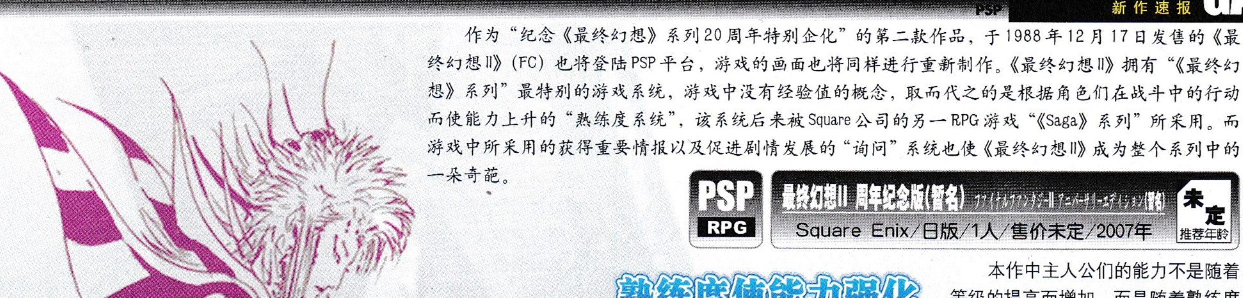
追加迷宫、剧情完全收录

作为20周年纪念版的两款作品可称得上是《最终幻想》和《最终幻想II》的完全版。之前移植PS平台时所追加的两段片头CG会完全保留，此外2004年发售的GBA重制版《最终幻想 I·II Advance》中新增的追加剧情"混沌灵魂（Soul of Chaos）"和"重生英灵（Soul of Rebirth）"也将会收录其中，当然怪物图鉴和音乐播放机能也依旧健在。除了以上这些外，作为新增要素还将在两作中分别加入"最终幻想"系列角色设计师天野喜孝的插画鉴赏模式。



■精美的CG片头将会在PSP再放光彩。

作为“纪念《最终幻想》系列20周年特别企化”的第二款作品，于1988年12月17日发售的《最终幻想II》(FC)也将登陆PSP平台，游戏的画面也将同样进行重新制作。《最终幻想II》拥有“《最终幻想》系列”最特别的游戏系统，游戏中没有经验值的概念，取而代之的是根据角色们在战斗中的行动而使能力上升的“熟练度系统”，该系统后来被Square公司的另一RPG游戏“《Saga》系列”所采用。而游戏中所采用的获得重要情报以及促进剧情发展的“询问”系统也使《最终幻想II》成为整个系列中的一朵奇葩。



PSP RPG | 最终幻想II 周年纪念版(暂名) ファイナルファンタジーII アニバーサリーエディション(暂名) | Square Enix/日版/1人/售价未定/2007年 | 未定 推荐年龄

Anniversary Edition FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII

熟练度使能力强化

本作中主人公们的能力不是随着等级的提高而增加，而是随着熟练度的提高而增加。比如说多次回避敌人的攻击会使回避率提高、受到敌人的攻击会使体力提高。根据熟练度系统的特性，当时的玩家们甚至总结出在游戏初期通过不断攻击同伴的方式来提高HP和武器熟练度的攻略方法，因此虽然这是“《最终幻想》系列”中比较特殊的系统，但是绝对是乐趣无穷。

▲游戏中装备品有重量的概念，装备的重量越大回避也就越困难。

▲不同的魔法也具有熟练度，不断地使用一种魔法，该魔法的威力将逐渐增加，但是与之相伴MP的消耗也会提高。

同伴可以自由更换

与前作不同，本作中的同伴可以随着故事的发展而更换，在当时来说这种系统绝对是具有革命性质的。





▲作为第4同伴候补的众多角色将在战斗中发挥各自的能力。

◀除了三位固定角色外，队伍的第4同伴是可以自由更换的，图中的这位王子格顿便是其中一人。

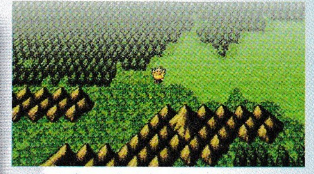
获得重要情报的“询问”系统

游戏中在会话时可以“记忆”一些重要的单词，这些在对话中被特殊标记出的单词是故事发展的重要关键词。被记忆的这些单词可以在此后向其他角色进行“询问”，通过不断的对话、询问从而获得故事发展的必要情报。





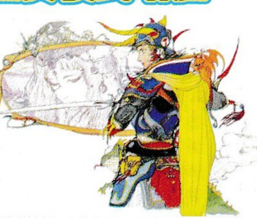
希德、陆行鸟初次登场



作为“《最终幻想》系列”绝对不可缺少的希德和陆行鸟也是从本作中开始登场的。希德在之后的“《最终幻想》系列”作品中总是以不同的外表、年龄以及职业出现，而陆行鸟则是一直作为交通工具出现，并成为了系列的标志性角色。

天野喜孝插画鉴赏模式增加





◀▲插画鉴赏模式收录了大量由天野喜孝描绘的精美插画，这些插画会随着游戏的进行而不断增加，这也使游戏更添一层收集乐趣。

▶精细的液晶显示使女主人公玛丽亚变得更加美丽。

讲述对抗帝国的年轻英雄们的故事

强大的帕拉麦基亚帝国企图使用强大的国力和魔物之力征服整个世界，而本作主人公便是遭受帕拉麦基亚帝国侵略的费因王国的年轻人们。身负重伤的主人公们被费因女王希尔达所救，此后便加入了由女王所指挥的反叛军。







◀帕拉麦基亚皇帝拥有恐怖的魔法力量，因此除了手下强大的军事力量之外，还可以控制众多的魔物进行侵略。阻止帕拉麦基亚帝国的野心便是玩家的目标。

PSP S·RPG 最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争
Square Enix/日版/1人/售价未定/发售日未定 未定 推荐年龄



文编：风间仁
美编：chisun

《游戏城寨》第21期中曾为大家介绍过《最终幻想战略版 狮子战争》的初步情报，作为1997年PS版的移植作品，本作将追加大量的新要素。此次就向大家介绍一下将会在本作中登场的一位令人意想不到的新角色，以及强力的新增职业"暗黑骑士"的详细情报。

为了救助被绑架的妹妹，拉姆扎只身前往某个陌生的城市。然而在那里等待着他的竟是一个危险的陷阱。就在这千钧一发之际，一位神秘角色伸出援手，他就是那位传说中的"空贼"。

FINAL FANTASY TACTICS ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

空贼 巴尔福雷 Balflear

这位新登场的角色便是《最终幻想XII》(PS2)中比主人公更具人气的角色巴尔福雷。《最终幻想战略版》、《最终幻想XII》的角色设计负责人吉田明彦为巴尔福雷描绘了全新的形象。本作中拉姆扎在收集绑架妹妹的神殿骑士团的情报时，意外地获得了"寻求格雷巴德斯秘宝的异端者"出没在某城市的情报。而当拉姆扎陷入危机之时，这位"异端者空贼"巴尔福雷终于现身。

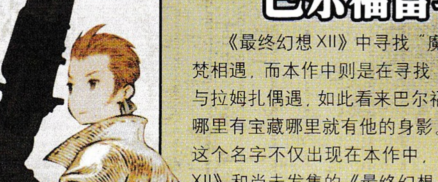
巴尔福雷与宝藏

《最终幻想XII》中寻找"魔石"的巴尔福雷与主人公梵相遇，而本作中则是在寻找"格雷巴德斯秘宝"的途中与拉姆扎偶遇，如此看来巴尔福雷是当之无愧的"空贼"，哪里有宝藏哪里就有他的身影。另外，"格雷巴德斯秘宝"这个名字不仅出现在本作中，还同样出现在《最终幻想XII》和尚未发售的《最终幻想XII 亡灵之翼》(NDS)中。

固有职业——空贼



◀巴尔福雷的职业是擅长使枪的空贼，由于他还兼备机工士的能力，因此他还能使用机工士所具备的技能。





バルフレアからなッ！

新技能"Target"

▶巴尔福雷拥有新登场的能力Target(ターゲット)，但目前该技能的详情尚未公开。另外，职业"盗贼"拥有一项特殊技能"偷心(ハートを盗む)"，这项技能能使敌人自相残杀，而作为"空贼"的巴尔福雷则拥有与之类似的技能"得心(ハートを頂く)"。

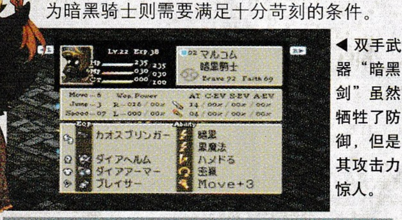
ハートを頂く

驱使黑暗之力的强力职业暗黑骑士新登场

《最终幻想III》中出现的"魔剑士"以及《最终幻想IV》中主人公塞西尔的初期职业"暗黑剑士"便是"暗黑骑士"的前身，使用的武器是双手所持的专用武器"暗黑剑"。暗黑骑士其所拥有的特殊能力是消耗自身的HP而获得力量的"暗黑"，其中不仅有给予敌人强力打击的技能，还拥有大范围攻击以及削减敌人MP的技能。暗黑骑士是继"洋葱剑士"之后在本作中登场的又一个强力职业，而想要成为暗黑骑士则需要满足十分苛刻的条件。

マルコム 暗黒騎士 カオスブリンガー ダイアヘルム ダイアアーマー ブレイサー 暗黒 聖魔法 ハンドる 忍具 Move+3

◀双手武器"暗黑剑"虽然牺牲了防御，但是其攻击力惊人。



◀在给予敌人伤害的同时，有一定的确率封阻敌人的行动。



■可同时攻击复数敌人的范围技。

▶沿着红色光柱从地中突出一柄石剑进行攻击，给敌人伤害的同时增加自己的HP。



暗黑骑士 Dark Knihgt

骑士 Knight

见习战士的上级职业，装备着厚重的铠甲和盾，可单手持盾化解敌人的攻击。骑士使用的武器除了普通的剑外，还包括强力的"骑士剑"。骑士拥有的职业技能是"战技"，骑士能够将敌人所持的武器和防具破坏，因此先将敌人的攻防破坏再安全地进行攻击是骑士的主要战术。



◀▲除了破坏敌人的武器和防具外，骑士还拥有降低敌人攻击力和魔法威力的技能。

射手 Archer

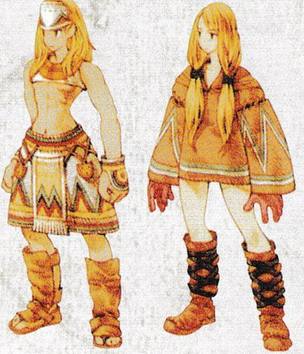
可进行远距离攻击的战士，位于高处时攻击范围会随之扩大，因此战斗开始前射手的位置配置十分重要。射手最大的缺点是无法对邻近敌人进行攻击，一旦被围困则九死一生。射手的职业技能是"蓄力"，通过集中精神使攻击力大幅提高，但"蓄力"的弱点在于所积蓄的力量越大行动顺序就变得越慢。

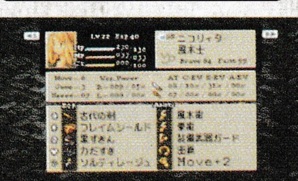


◀▲保持与敌人的距离并不断地蓄力，蓄力最高可以达到"Charge+20"，其威力十分惊人。

风水士 Elemental User

风水士的职业技能是"风水术"，其中包括吹雪、鬼火、雕塑等特殊技能。风水术不仅射程远而且附带追加效果，因此风水士是十分值得信赖的强力职业。但风水术的发动受到风水士所处地形的限制，比如说能够在草原上使用的"常春藤地狱"就无法在沙漠中使用。风水士还可以装备剑、斧等武器，因此肉搏战中也十分活跃。







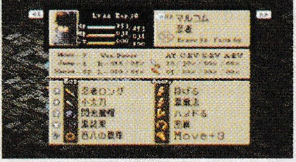
◀▶近距离就使用直接攻击，中距离则发动风水术，风水士可以根据不同的战况展开战斗。

忍者 Ninja

忍者为了在战斗中生存，通过对各种剑术和体术进行研究而总结出一种特殊的战斗术"忍术"。忍者可以使用双手各持一种武器的"二刀流"，还拥有轻盈的身体可回避敌人的进攻。忍者的职业技能是"投掷"，可将所装备的武器以及手里剑等投掷道具投出，给予敌人伤害。



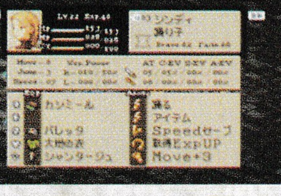




▲▶"柳生的漆黑"是手里剑的一种，有些投掷道具也是具有属性的。

舞女 Dancer

舞女是女性的特殊职业，能够通过舞蹈将女性体内所隐秘的魔力解放。舞女的职业特技是"舞蹈"，根据舞蹈种类的不同可以对敌全体造成"状态异常"、"减HP、MP"、"速度下降"等影响。而有的舞蹈又能为我方提高"攻击力"、"勇气"等效果。



◀▲"慢舞（スローダンス）"可以降低敌人全体的速度，这样我方角色就能够优先行动。

话术士 Talker

话术士既不擅长物理攻击也不擅长魔法攻击，他们凭借着三寸不烂舌和掌握的稀有语言驰骋战场。话术士的职业特技是"话术"，话术能够提高我方攻击力，也能够令敌方角色暂时成为同伴。话术士可以装备刀和火枪，可以远距离对敌进行攻击。





◀▲话术"劝诱"可以使敌方角色加入我方，增强我方的人数优势，一举进行反攻。

文编：六段音速
美编：chisun



即将登陆次世代主机PS3的《高达无双》，是一款具备不同于以往任何一款《高达》系列作品的独特乐趣的最新作。本作以经久不衰的《机动战士高达》系列为题材，由光荣公司曾负责《无双》系列作品开发的ω Force开发小组担任制作。玩家在游戏中可以体验驾驶各种型号的机动战士（简称MS）在战场上纵横驰骋、奋勇杀敌的快感，还能够再次回顾《高达》系列中无数曾经令人魂牵梦绕、热血沸腾的经典剧情和场景。此次官方又公布了三架全新MS，无一不是令玩家们心驰神往的强力机体，下面就赶快一起来先睹为快。

PS3 ACT 高达无双 ガンダム无双
NBGI／日版／人数未定／售价未定／2007年3月1日



未定 推荐年龄

《高达无双》四大看点



爽快的战斗

操作简单、上手轻松，使用各种射击、格斗和必杀技，尽情享受达成“千机斩”的无穷快感吧，最强的NewType就是你！



宏大的战场

PS3的强大机能为你打造前所未有的宏大战争场面，而《无双》系列中不曾有过的宇宙战场景也将在本作中被逼真还原。

丰富的机体

从联邦到吉翁，从奥古到泰坦斯，隶属于各派势力的众多曾经叱咤风云的MS将听凭你的调遣，与你共赴战场，新的神话就由你来创造！



经典的剧情

“官方模式”中收录了《高达》系列众多经典作品，而其中数不胜数的难忘剧情更是被一一再现，高达FANS不容错过！



最新登场机体全公开！

MS-14S指挥官专用型勇士，实际上是接替MS-06扎古Ⅱ成为吉翁军主力机体的MS-14A量产型勇士的前期试作型MS，初期编号为YMS-14，总计生产了25架，全部分配给了如“赤色彗星”夏亚和“所罗门的恶梦”卡多等吉翁王牌驾驶员。MS-14S是吉翁军最早搭载了高出力光束武器的MS，裙甲内安装有推进器，因此无论在火力和机动性上都远超过MS-06和联邦军的量产型吉姆，甚至与高达的性能不相上下。

◀MS-14S勇士的双刃光束军刀是其标志性的强力武器，不仅威力巨大且攻击范围广阔，在游戏中的实际表现十分值得期待！

▶性能卓越的勇士加上高出力光束军刀，与高达相比实力尚且不在其下，对付铁球这样的机体就好比切菜一般轻松。

一年战争末期吉翁主力MS

MS-14S 夏亚专用勇士 GELGOOG



PILOT 夏亚·阿兹纳布尔

吉翁军王牌驾驶员，由于曾驾驶扎古Ⅱ击毁联邦军数艘战舰而获得了“赤色彗星”的绰号。从不轻易以真面目示人的夏亚实为吉翁公国创始人吉翁·戴肯的长子，为了向暗杀父亲的扎比家复仇而加入吉翁军。从SIDE 7奇袭作战中初次与RX-78交手开始，到后来痛失挚爱之人拉拉，夏亚与阿姆罗从此展开了长达15年的宿命对决。



超级米加粒子炮发射！！

◀威力无边的米加粒子炮，一发就足以让大批敌人从你的视线中蒸发，对准敌群尽情宣泄你的怒火吧！

▶ 浑身闪现金色光芒的百式，在战场上的身姿岂止是华丽二字能够形容！

POLOT 柯瓦特罗·巴吉纳

真实身份是赤色彗星夏亚，因赞成布雷克斯的主张而加入奥古并从此化名柯瓦特罗。潜入绿色方舟作战中与不满泰坦斯军官对自己的侮辱而奋起反抗的卡缪相遇，此后一直作为在奥古中的重要角色而活跃着。布雷克斯遇害后，他率领卡缪等人奇袭达喀尔会议并以夏亚的身份发表了著名的达喀尔演说，使战局发生了戏剧性的变化。

百式原本是“Z计划”中Z高达的候补方案之一，开发代号为δ高达，尽管由于技术困难最终取消了变形结构设计，但其基本性能却依然十分优秀。本机的开发参考了力克、高达Mk-Ⅱ以及雷姆的战斗参数，机动性水准高超，同时配备光束步枪、光束剑以及Z高达用超级米加粒子炮，火力优势异常突出。本机的编号起初为MSN-001，后经开发者NAGANO博士提议改为MSN-100，本意是希望其即便在百年之后依然不会落伍，百式之名也由此而来。

MSN-100
百式 HYAKUSHIKI

僚机援护系统公开！

中距离炮击支援型MS

钢加农并未装备光束剑等格斗战武器，相反中、远距离的射击战更具优势，在游戏中还将有许多其他类似于钢加农的支援型MS登场。

RX-77-2
钢加农 GUNCANNON

高机动重型机动战士亮相

西洛克在“朱庇特利斯”号上制造的最后一个型号的重型MS，于古利普斯战役的决战阶段被投入使用。由于设计初衷是宇宙战专用，甚至腿部的活动性都十分有限，加上厚重的装甲和巨大的喷射引擎，铁奥理所当然地被列入了重型MS行列。然而由于机体全身设计有多达50个以上的大小姿态调整喷射口，因此在同类机体中的机动性却是首屈一指的，加之装备了与Z高达一样的生物电脑系统，本机的战斗能力令人胆寒。



PMX-003
铁奥 THE・O

◀THE・O一名有“神”之寓意，而铁奥的超强性能也确实使其具备神一级别的战斗力。



POLOT 帕普提马斯·西洛克

原为木星船队“朱庇特利斯”号舰长，古利普斯战役期间率部返回地球圈，为达到个人目的而加入泰坦斯。凭借人格魅力获得众多支持者拥护的西洛克，甚至把奥古的蕾歌少尉也拉入了自己的阵营。在与阿克西斯的谈判中他利用混乱杀死了泰坦斯领导人加米托夫并嫁祸给了哈曼，并最终成为了泰坦斯真正的实权领导者。



◀裙甲内部安装的隐藏机械手臂，随时可以给予敌人意想不到的致命打击。

新机体 到本刊发稿时为止，官方又确认了另外三台将在本作中登场的新机体，他们分别是GF13-017NJ Ⅱ 神高达、WD-M01 TURN A高达和XXXG-00W0 飞翼高达，全部是炙手可热的超强MS，详细情报请关注本刊的后续报道。

文编：六段音速
美编：chisun



不屈、觉醒发动，热血、必中再开！即将与玩家们见面的NDS版《超级机器人大战W》（简称《机战W》），不仅有多部等全新登场作品的加盟，同时还采用了新颖的上、下部衔接的剧情叙述方式，新要素的增加让游戏的期待值直线上升。本次官方又再接再厉，一举公开了全新原创主人公、机体和战舰，再加上三部新参战作品更是锦上添花。如何，耳边是否又回响起了那激昂的旋律和歌声呢？不用怀疑，马上为大家献上本作的最新情报！

NDS S·RPG 超级机器人大战W　スーパーロボット大战W
Banpresto／日版／1人／6090日元／2007年3月1日



全新机体+原创主人公参战！

《机战》系列"不可或缺的要素之一就是形形色色的原创主人公们和机体，而本作的主人公大军是由热血少年＋萝丽＋御姐＋大叔组成的梦幻组合，从杀伤力如此巨大的搭配中足见制作人用心之险恶……言归正传，下面就一起来领略他们的风采吧！

主驾驶员 和真·亚尔特甘
主人公　16岁



瓦尔霍克 VALHAWK 机动战模式



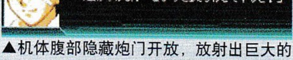
经营事物所"追击者"的亚尔特甘一家的独生子，是个性格直来直去的标准热血少年，人生最大目标就是成为能够独当一面的"追击者"。虽然嘴上不说，心里其实非常崇敬被称为传说中的"追击者"的父亲。

可变式人型机动兵器

瓦尔霍克 VALHAWK 格斗战模式

和真所搭乘的机体，采用了变形结构设计，可在人型格斗战形态与战斗机高机动战形态之间自由切换。利用超高移动力迅速接近敌人，再变形为格斗战形态给敌人致命一击正是本机所擅长的战斗方式。







▲机体腹部隐藏炮门开放，放射出巨大的闪电状能量光束，耀眼的光芒将敌人吞没。

副驾驶员 美佑·亚尔特甘
主人公之妹　10岁



▲尽管只有10岁，但驾驶机体时威风凛凛的样子可是完全不输给哥哥哦。



▲使用机体脚部的特别武器将敌人一脚刺穿的帅气攻击特写。

美佑年纪虽小，却担任着为瓦尔霍克提供支援的重任，有着远比同龄人成熟稳重的性格和冷静的判断力，总是担心哥哥和真会乱来，因此一直在背后支持着他。



◀▲光束炮连续发射，三股闪亮的光线在战场上飞驰。

瓦尔斯托克 VALSTORK 武装输送舰



双重阳电子炮发射！



舰首部分开始进行能量集束，阳电子炮进入发射预备状态。

瓦尔斯托克除了工作以外，同时也是亚尔特甘一家的住所。有关这艘战舰的机能，官方在这里还卖了个关子，暗示它还隐藏着一个不为人知的秘密，不过从战舰的结构上分析，可能是具备变形机能。

舰长 布雷斯菲尔德·亚尔特甘
主人公之父45岁

身为瓦尔斯托克舰长的布雷斯菲尔德同时也是一家之主，是个绰号"鹰眼"的传奇人物。

通信员 志保美·亚尔特甘
主人公大姐22岁



大女儿志保美心思细密为人宽厚，在家中总是担当着温柔体贴的大姐的角色。有关亚尔特甘家母亲的情况，官方只字未提，看来这个大家庭还有许多不为人知的过去。

炮击手 茜·亚尔特甘
主人公二姐20岁



主人公和真的二姐，是个极为开朗活泼的女孩，从来是有话直说讨厌拐弯抹角，不愧是舰上的炮手。

操舵手 赫尔斯·霍莱恩
战舰成员24岁



外表有些轻浮，实际上是个拥有丰富知识和卓越操作技巧的超级帅哥，由于就职于瓦尔斯托克而与亚尔特甘一家生活在一起。

全新战场再续钢铁之魂！

继前不久公开的《机动战士高达 SEED ASTRAY》、《百兽王 GORAION》和《宇宙骑士 TEKKAMAN BLADE》等新登场作品后，此次官方又公布了三部登场作品的精彩战斗画面，其中也包括初次在“《机战》系列”中亮相的《风暴战士》。

风暴战士 初登场！

地球正遭受着来自外星神秘生命体伊巴琉达的侵略，而就在此时，一名伊巴琉达战士奥钢却背叛了同伴独自逃亡到了地球，在那里，他与一名少年相遇了。



奥钢（地球制造）
驾驶员 奥钢
武器名 奥钢之枪




▶▲从画面来看，这把双刃长枪似乎是由两部分组合而成。

长枪在手，天下无敌！



▲奥钢右手高举长枪准备发动必杀攻击的特写画面，看来应该是个比较值得期待的角色。

全金属狂潮 系列

由《全金属狂潮》、《全金属狂潮 校园篇》和《全金属狂潮 The Second Raid》三部作品组成的该系列，以旨在消除战乱和纷争的神秘军事组织“密银”旗下所属士兵相良宗介为主人公，讲述了一系列匪夷所思而又妙趣横生的精彩故事。

ARX-7 ARBALEST
驾驶员 相良宗介
武器名 57毫米霰弹炮



◀驾驶员相良宗介年纪虽轻，实际上却是自幼于战场上穿行的超一流佣兵，然而过于专业的战斗技巧和缺乏一般常识的行动方式却也闹出了不少笑话。

与驾驶员合二为一的AS

强袭机兵（ARM SLAVE，简称AS）是一种凭借常温核融炉为动力的机动装甲系统，其灵敏的动作和凶猛的火力，使得这种人型兵器迅速取代了其他传统作战单位，成为了战争中的最强陆战兵器，具备匹敌100名步兵的战斗力。

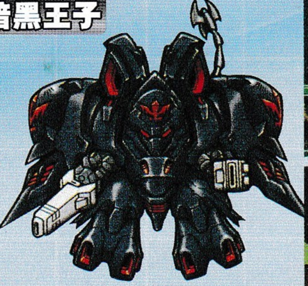



▲霰弹炮连续射击后再近距离给予敌人猛烈一击，攻击力实在是惊人！

机动战舰抚子

剧场版 机动战舰抚子 暗黑王子

在来自木星的大量无人驾驶机动兵器“木星蜥蜴”的猛烈进攻下，地球联合军部队遭受了惨重的打击，拯救人类命运的艰巨使命，最终落在了一艘由民间企业开发的实验战舰抚子号身上。



高机动型黑百合
驾驶员 天河明人
武器名 高机动形态装甲解除



◀剧场版中为复仇而驾驶黑百合的天河明人，与TV版中乐观开朗又颇为搞笑的形象大相径庭。




◀黑百合利用超高速接近敌人，从全身覆盖的高机动装备中脱离，猛烈撞击敌人再引发大爆炸将敌人摧毁。

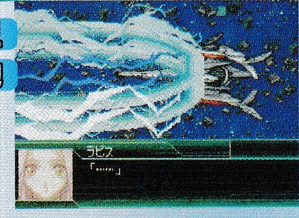


抚子（Y单元）
驾驶员 御统百合香
武器名 相转移炮



▶▲TV版《机动战舰抚子》后半段登场的抚子号Y单元，拥有将目标空间强制相转移并彻底消灭的超强力武器相转移炮。

尤加利斯
驾驶员 拉彼丝・勒苏里
武器名 四连装重力波炮

◀▲搭载了威力巨大的四连装重力波炮的尤加利斯和拉彼丝，在剧场版中一直是以明人的后援形象出现的，在本作中终于有机会大显身手了！

联动情报 NDS版的《机战W》可与GBA版的《机战A》、《机战R》、《机战D》、《机战J》、《机战OG》和《机战OG2》等作品进行联动，只要把以上这些游戏的GBA卡带插在NDS上并打开电源，就可以获得相应的资金和专用强化配件，玩家们千万不要错过！

文编：风间仁 六段音速 美编：chisun


■想要与巨大的霸王龙对抗必须要有现代化的强力

恐龙猎人 / Turok

□厂商：Buena Vista Games/Propaganda Games □机种：PS3/X360 □类型：ACT □发售日：2007年第三季度

在经历了前作《恐龙猎人：进化》的失败后，获得游戏发行权的Buena Vista Games（以下简称，BVG）公司将全力打造《恐龙猎人》系列的次世代新作。

《恐龙猎人》是1954年由漫画家Matthew H. Murphy创作的一部漫画作品，首先将其改编成游戏的是Acclaim公司，在1997年至2003年间《恐龙猎人》曾在PC、PS2、NGC、Xbox、N64、GBA等平台上推出过多款作品，BVG公司于2005年5月获得最新的《恐龙猎人》游戏开发权。

登陆次世代主机的《恐龙猎人》依旧是一款FPS游戏，游戏制作人表示FPS类型是《恐龙猎人》系列游戏获得成功的关键，因此予以沿用，并会在这个基础上加入了一些第三人称射击游戏的要素，使游戏性在第一人称射击游戏的基础上得以大幅延伸。本作故事发生在200年后的未来，那时人类已经掌握穿梭于太空的方法，玩家将在游戏中扮演前突击队成员Joseph Turok，他也是现任特别精英部队队员之一，奉命在一颗发生基因突变的神秘星球上执行追捕战争罪犯Roland Cain及其党羽的特殊任务。因此游戏将在一个庞大的世界中进行，每个场景之间都采用了完全无接缝的设计。但在玩家游戏的过程中将会出现不同的分支路线，但都不是以任务为基础的，不论选择哪条路线都不会影响游戏的进行。

游戏的主要的矛盾集中在玩家所扮演的角色和敌人之间，而恐龙在很大程度上只是旁观者而已。但很多时候恐龙会使局势变得混乱，因为它们随时可能会乱入到游戏当中。鉴于恐龙在游戏中的重要作用，制作人在进行设计时也进行了相当多的考虑。所有恐龙都拥有各自不同的性情和行为习惯，它们可能会相互追逐，也可能会追逐玩家的敌人，而其目的可能只是为了填饱肚子而已。在本作中更强调其野生的特点，虽然玩家的主要敌人不是恐龙，但它们却随时可能出现在你面前，但如果善加利用的话有时也会收到意想不到的效果。比如玩家可以利用一只巨大的霸王龙来对付敌人，像这样的例子在游戏中还有很多。


■与正面进攻相比有时候暗杀要更加奏效。


■动物都是怕火的，恐龙当然也不例外。

为了更好的开发本作，BVG公司还专门从Epic Games公司那里获得了虚幻引擎3的使用权。虚幻引擎3为游戏的开发提供了坚实的基础，游戏开发人员们还针对游戏的需要对虚幻引擎3进行了一定程度的改良，这使得游戏的开发速度得以加快并能够将精力集中在细节问题上。除了优秀的画面以外，游戏里角色和各种生物的行为和特点都比以前作品更加逼真，在人工智能模拟方面也有了很大进步。

游戏中玩家可以随心所欲选择战斗方式，可以选择威力巨大、破坏力超强的武器将敌人消灭，也可以利用匕首、弓箭或狙击步枪杀敌于无形，还可以驾驶各种高科技机动兵器与敌人作战，玩家将针对战况制定不同的作战策略。另外，与众多次世代FPS游戏一样，本作也拥有在线模式，玩家可以与好友组队作战或进行多人连线对战。LU


■只要将一头强大的恐龙引入敌人阵地就可以坐山观虎斗。


■对于巨大的异形生物来说普通武器的攻击根本不起什么作用。

黑暗地带 第51区
BlackSite: Area 51

□厂商：Midway □机种：PS3/X360/PC □类型：ACT □发售日：2007年第三季度

曾经在PS2、Xbox和PC平台上大受好评的"《第51区》系列"新作《黑暗地带 第51区》将登陆登陆PS3、X360和PC平台。本作的故事背景依然被选择在美国历史上最具神秘色彩也最受科幻爱好者关注的"第51区"，所谓的51区实际上是美国空军设立的一个飞机实验场，位于内华达州的林肯郡，面积只有155平方公里。如此一个弹丸之地之所以能受到大众的广泛关注，其中一个重要原因就是，这里曾被怀疑是美国政府秘密研究外星生命体及其他一系列不可告人的机密活动的主要场所。以神秘的51区为题材制作的影视作品、小说、游戏可谓层出不穷，而"《第51区》系列"也正是其中之一。

有关《黑暗地带 第51区》的剧情，Midway官方目前并未透露太多具体的信息，但却透露了一些关于故事发展的蛛丝马迹。在本作中，玩家依然将扮演政府部门的特殊部队成员，带领队友进入51区与来自地外的神秘生物展开殊死较量。在这一过程中，以主人公为首的小队成员将亲历现代人类社会的情感与恐惧在遭受未知生命侵袭时所产生的矛盾，甚至还要面对作为军人的天职与传统伦理道德之间的冲突。但无论如何，最终决定故事发展方向乃至对人类社会潜在影响的将是玩家自身在游戏中所做出的选择。

游戏中玩家可以率领一支编制完整的特别小分队，小分队成员各有所长且性格各异，而他们的士气高低将直接影响到其在游戏中的表现以及玩家是否能顺利完成任务。有效率地排兵布阵，快速准确地发出指令都可以使玩家的小队如虎添翼，而用人不当或是错误的命令则可能使队员们在作战中的战斗力大打折扣甚至葬送掉全部队员的性命。不过玩家也不必担心游戏的操作过于复杂，因为Midway公司官方表示本作中实际发号施令的过程十分简单，只需要一个按键就可以指挥所有小队成员而无需调出菜单进行烦琐的操作。

车辆将在本作中担任起更为重要的作用，而玩家可以在游戏中使用的也不仅仅限于悍马等战斗车辆，那些普通的民用交通工具也将在关键时刻发挥意想不到的作用。另外，游戏中还将出现武装直升机等大型战斗单位，玩家可以利用强大的火力支援将敌人尽数消灭。

游戏中的关卡为完全开放式设计，玩家可以按照自己的喜好或结合战场情况来选择行进的路线，对敌人进行分割包围或是直捣黄龙击倒敌首领。游戏场景将具备出色的互动性，玩家可以利用建筑物或其它物体充当掩体，尽管这些掩体并不能在敌人的火力下坚持太久，但也不用发愁找不到可以躲避的地方。

《黑暗地带 第51区》除了精彩的单机模式以外，也具备多个可以支持多人游戏的网络联机模式，其中既包括如"死亡竞赛"和"团队抢旗"等传统联机模式，同时也将出现一些全新的独特游戏模式，但目前言具体细节并未公开。LU




■这种神秘生物似乎是人类与机械的结合体，难道是人类科技的产物？


■绝对不要轻敌，尽快将敌人逐一消灭。



游戏、吴宇森和周润发，将这三个被无数科学定理证明是当今地球上最酷、最劲暴的元素联系在一起将会产生怎样的结果。相信不用多说大家也能猜到，这就是即使与最恐怖的宇宙大爆发相比威力也毫不逊色的黄金组合，即将登陆PS3、X360和PC平台的次世代动作游戏《枪神》。

■周润发要将耍酷进行到底

枪神 / Stranglehold

□厂商：Midway □机种：PS3 X360 PC □类型：A·AVG
□发售日：2007年第二季度



■电影中的动作将完全在游戏中再现。

《枪神》改编自吴宇森执导的《辣手神探》系列电影，由Midway公司旗下的芝加哥Psi-Ops工作室负责开发，而吴宇森本人以及该片的领衔主演周润发也参与了这款游戏的制作工作。次世代主机的强大机能也给了游戏的开发者把前所未有的火爆画面和刺激体验原汁原味地呈现给广大玩家的机会，使用了"虚幻引擎3"和目前最先进的Havok物理技术也使人物动作将会令人难以置信的流畅。

尽管由于PS3的最终规格等问题，本作的PS3版开发进度一度受阻，也使这款原预定为PS3首发游戏之一的重量级作品不得不延期发售。但随着PS3的全球发售，一切的障碍也都迎刃而解，本作制作人布莱恩·艾迪（Brian Eddy）表示，三个平台的游戏制作工作都进展顺利，而PS3版的效果看起来则格外惊人。虽然自公开以来经历了一段时间的沉寂，但艾迪保证游戏将100%按照最初的设计初衷去完成，让玩家在火光四射、子弹横飞的游戏中充分体验吴宇森的"暴力美学"所带来的感官上的刺激。

概括来说，《枪神》中共包含了三个核心动作系统，即"精确射击"、"弹幕射击"和"回旋射击"。所谓"精确射击"，就是指玩家在游戏过程中由第三人称视角切换到第一人称视角，对单个敌人进行精确瞄准并给予其致命一击。而善加利用的话这一技能同样可以同时消灭大批的敌人，例如瞄准敌人身后的丙烷气罐射击，利用爆炸的冲击波将附近敌人一网打尽。

"弹幕射击"与"精确射击"不同，其要点在于快速发射大量的子弹对敌人进行压制，同时将挡在前进路上的所有敌人全部消灭。快速连续的射击就如同一张展开的巨大弹幕一样，四处横飞的流弹即便不能打倒所有敌人，子弹命中场景中建筑或其它物体后的瓦砾和碎片同样可以对敌人造成伤害。



■强大的次世代主机机能将"发哥"刻画得惟妙惟肖。

最后，也是最帅气的动作就是"回旋射击"，这个攻击动作正如其名，角色将做出360度全方位回转攻击，形式和效果类似于街机动作游戏中经典的大范围旋转必杀，在被敌人围困时使用这一技巧的话可以瞬间将靠近自己的敌人消灭，不仅极为实用且动作酷眩至极。

除了动作技巧以外，角色与场景之间的非凡互动性也是本作的一大亮点所在。场景中的所有物体都可以被破坏，玩家与环境将达到最大限度的互动，这不仅仅意味着游戏更加逼真，同时也大大提高了游戏过程中的策略性。游戏中还设计了许多非常刺激的快速反应迷你游戏，在千钧一发之时准确快速地输入指令来化险为夷，吴宇森电影中出现的各种经典动作将在游戏中重现。

最后，关于游戏的网络和联机功能，制作导演艾迪表示《枪神》将支持通过Xbox Live的下载更新以及联机游戏，而PS3的六轴动作感应手柄也有望在游戏中发挥作用。本作预定于今年夏天正式与玩家们见面，届时我们将有幸再度领略吴宇森、周润发和Midway强强联手所带来的极度冲击与震撼。LU

■《虚幻锦标赛III》必将会在世界范围内掀起新一轮的对战热潮。

虚幻锦标赛 III
Unreal Tournament III

□厂商：Midway/Epic Games □机种：PS3/X360/PC □类型：FPS □发售日：2007年

由Epic Games和Midway联手打造的次世代FPS游戏《虚幻锦标赛2007》近日正式更名为《虚幻锦标赛III》，对此Epic Games公司副总裁Mark Rein解释说，本作是在玩家中颇具人气的"《虚幻锦标赛》系列"的第三部续作，恰巧也是使用久富盛名的第三代虚幻引擎开发而成，而游戏又将同时登陆PS3、X360和PC三大次世代平台，《虚幻锦标赛III》之名正是由此而来。

在《虚幻锦标赛III》中，单机游戏要素将比以往任何一作都要丰富，在重要程度上甚至超过了多人联机部分。游戏以未来世界为故事背景，讲述了在大型星际企业占主导地位的世界中，企业的统治者们定期举办以战斗为主题的锦标赛来娱乐大众和平息矿工们的不满情绪。玩家将在游戏中扮演一名因受大型企业残酷压榨而痛失家人的青年，发誓要向杀死自己亲人的企业统治者复仇。以复仇为题材的故事背景看似并不新鲜，但中途却突然杀出了一个隐藏于黑暗之中的不死族神秘组织Necris黑色军团，剧情的发展也因此变得波澜起伏。

在官方不久前提供的一个名为"堕落"的多人联机试玩版中，我们得以初次领略《虚幻锦标赛III》的独特魅力。这个多人联机关卡是在一座布满亚洲风格古建筑的山谷中展开的，比赛的主题是经典的"夺旗战"，其中既包括传统的FPS战，也有新颖的车辆驾驶战。游戏的双方分别是Necris黑色军团和游戏中出现的一个巨型企业Izanagi公司。Izanagi方面使用的是由公司自己开发研制的战斗车辆，其中名为"大鱼"的未来风格轮式输送车和一种名叫"巨人"的重型坦克给人印象最为深刻，车辆的设计科幻色彩浓重，让人不禁浮想联翩。

与之形成鲜明对比的是，Necris黑色军团的武器装备看起来显得更加凶恶，除了长相酷似三轮车的"毒蛇"装甲车和"复仇女神"重型坦克外，最令人生畏的还要数"黑色漫步者"，一种好象从好莱坞电影《世界大战》中蹦出来的巨大三足步行式装甲机器人。这种黑色的庞然大物不仅块头大，而且火力也异常凶狠，顶部安装的类似激光炮的重型武器，一发就足以使一座建筑夷为平地。尽管从试玩版中来看，Izanagi似乎根本没有能够与这种"黑色漫步者"对抗的武器，但Epic Games官方暗示，Izanagi并非没有强力兵器，这里完全是为了给今后的游戏留下一个悬念而故意隐藏了实力。

游戏的"夺旗战"部分进行的相当激烈，步兵和各种机械车辆相互撕杀场面十分壮观。游戏中使用的许多武器都来自于系列前作，如火焰来复枪、狙击步枪和加农炮等都是体验过《虚幻锦标赛》前作的玩家们比较熟悉的武器，当然这其中也少不了火箭发射器的身影。游戏中消灭敌人的方式十分丰富，其中也包含了许多暴力色彩相当浓重的画面，比如用火箭弹将敌人连人带车一起炸上天，或是驾驶着车辆将敌人顶到山崖边撞个粉身碎骨。

由于使用了著名的"虚幻引擎3"进行开发，游戏的画面效果自不用多说，无论是人物和车辆的建模、场景绘制等主体部分，还是光影、材质及纹理效果等细节部分制作得都无可挑剔，玩过《战争机器》的玩家在看到《虚幻锦标赛III》的画面后定会大呼过瘾。对于本作的PC版，Epic Games方面表示将尽最大可能满足玩家们的需求使游戏画面效果达到极至(当然前提是你的PC能够承受这样的配置要求)，家用机版虽然没有效果调节和选择的问题，但游戏画面同样十分出色。总之，从各个方面来说，本作都是继《战争机器》之后Epic Games一款值得期待的作品。





■阴森恐怖的城堡一直以来都是人类与吸血鬼决斗的最佳场地。

■主人公理查德的造型依然以贝尔蒙特家族吸血鬼猎人的形象为标准设计的。

恶魔城X 历代记
Castlevania: Dracula X Chronicles

□厂商：Konami □机种：PSP □类型：ACT □发售日：2007年9月15日

去年年底时，"《恶魔城》系列"制作人五十岚孝司曾对媒体透露，有一款《恶魔城》新作正在酝酿之中，尽管没有其他详细信息，但这个消息还是让无数FANS们欢欣鼓舞了好一段时间。现在Konami官方终于正式确认了这款PSP版《恶魔城》新作。

据悉，本作将被命名为《恶魔城X 历代记(Castlevania：Dracula X Chronicles)》，是PCE平台不朽名作《恶魔城 血之轮回(Dracula X：Rondo of Blood)》(简称《血轮》)的重制版，而大家所熟悉的《恶魔城 月下夜想曲(Dracula X：Symphony of the Night)》正是本作的续作。

《血轮》是系列首款以CD-ROM为载体发售的游戏，第一次使用了CD音乐作为背景音乐，Konami甚至在8位机上做出了16位主机水准的画面效果。然而遗憾的是本作由于种种原因并未取得与其超高素质相对应的成功，甚至没有在日本以外的地区发售。

现在，Konami宣布将为玩家们再次重塑这款经典巨作，让全球玩家都能够体验这款作品的无穷魅力。作为名作《血轮》的重制，《恶魔城X 历代记》的素质首先就得到了保证，但Konami并没有止步于此，PSP版的本作将在保留原作精髓的基础上进行大幅强化，为玩家带来一款更加精彩的作品。另外，Konami官方还确认，本作还将同时包括原始2D版的《血轮》及其续作《月下》，而且是支持全屏高画质显示的版本。

根据Konami官方刚刚公开的游戏试玩影像来看，本作除了在画面上得到了大幅进化外，传统的操作方式和游戏系统被完整保留。根据来自五十岚孝司所领导的开发小组的消息，游戏的开发工作还在进行之中，角色声音和背景音乐也还在制作之中。另外，开发小组还表示，原作中的隐藏模式和支线关卡也将在本作中重现，包括玛利亚在内的隐藏角色也依然健在，但具体信息依然不明。

■增加高素质CG影像是必不可少的。

■游戏中背景的制作也一丝不苟。

从游戏方式上来讲，《血轮》是"《恶魔城》系列"的一个分界点，以大受好评的《月下》为开端，此后的《恶魔城》开始采用更为自由的探索模式，而对于以前没有体验过《血轮》的玩家，《恶魔城X 历代记》无疑提供了一个感受2D时代传统动作游戏乐趣的大好机会。

根据目前公布的情报，本作应该与《血轮》一样分为六个主关卡来讲述主线剧情，而每个关卡中都隐藏有可以前往分支关卡的密道，只有找到密道的入口才能前往分支关卡。每个分支关卡也都有各自的BOSS把关，但实力一般要比普通的BOSS强上很多。通过不断探索和发现隐藏的关卡，玩家可以逐渐开启许多隐藏要素，如在游戏中使用少女时代的年轻版玛利亚等。另外，虽然游戏采用的是线性发展的结构，但玩家也可以自己选择关卡进行游戏，增加了反复挑战的乐趣。

目前Konami官方公布的游戏发售时间是今年秋天，开发小组还有充分的时间来对游戏进行调整和强化。但无论如何，继承了《血轮》超高素质和游戏性的《恶魔城X 历代记》无疑将成为今年PSP上最值得期待的作品之一。LU



■巨大的飞龙BOSS更具魄力。



全民大图鉴

新年是崭新的开始，新年要有全新的气象。各位读者大人们在新的一年里也都有自己的新计划和新想法吧，而音速我的愿望就是要比从前更快乐！说到快乐，城寨最快乐的地方当然就要数恶搞无极限的全民大图鉴啦！作为恶搞星人代表，我向大家保证，今后本栏目将本着“没有最搞，只有更搞”的原则，继续坚持为大家奉上快乐与笑声的原动力。猪年，让我们继续尽情恶搞！

在猪年里，全民大图鉴祝大家——





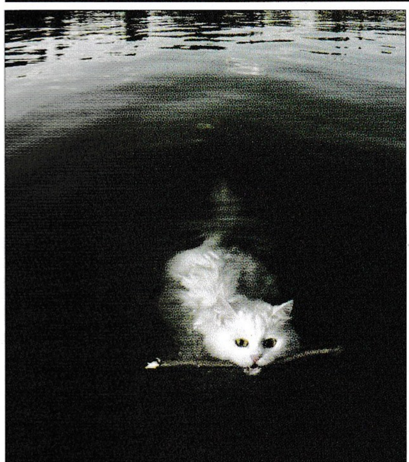

▲近年来交通违章的群体正在扩大……







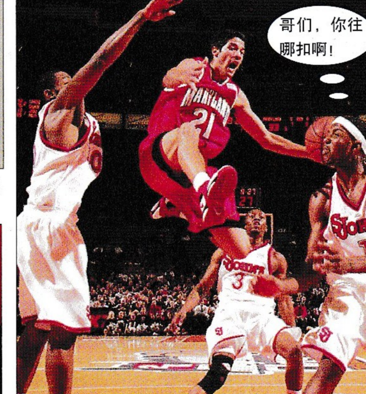
▲特别是违规停车和无照上路情况尤为严重！

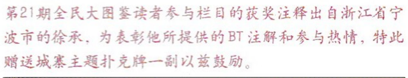

▲人人都说我像猫……

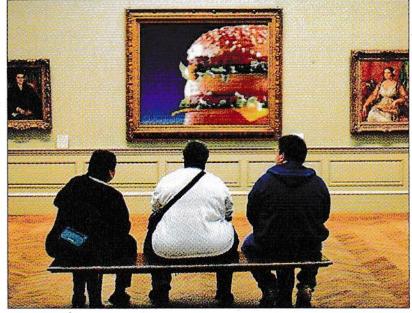


▲图中几位老兄是索尼PS3试玩台的工作人员，不过看起来，他们似乎对Wii的试玩更感兴趣。

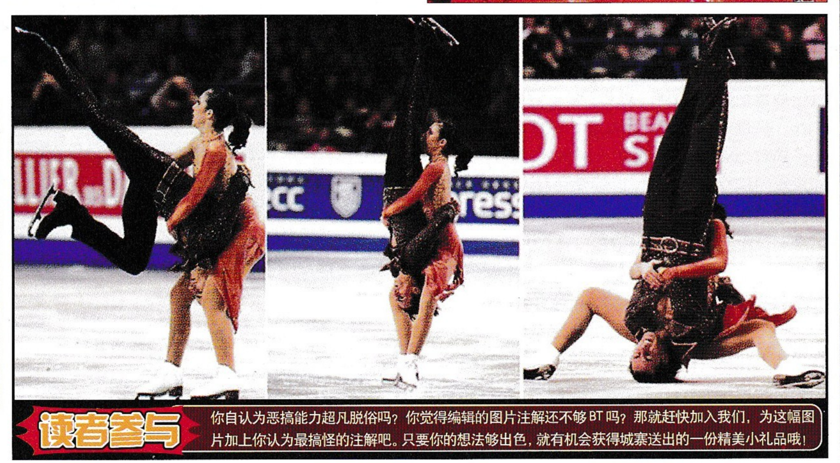
▲其实我是一条狗。




第21期全民大图鉴读者参与栏目的获奖注释出自浙江省宁波市的徐承，为表彰他所提供的BT注解和参与热情，特此赠送城寨主题扑克牌一副以兹鼓励。


胖子甲：你老婆也逼你减肥？
胖子乙：是啊，她给的伙食费只够美术馆门票钱！

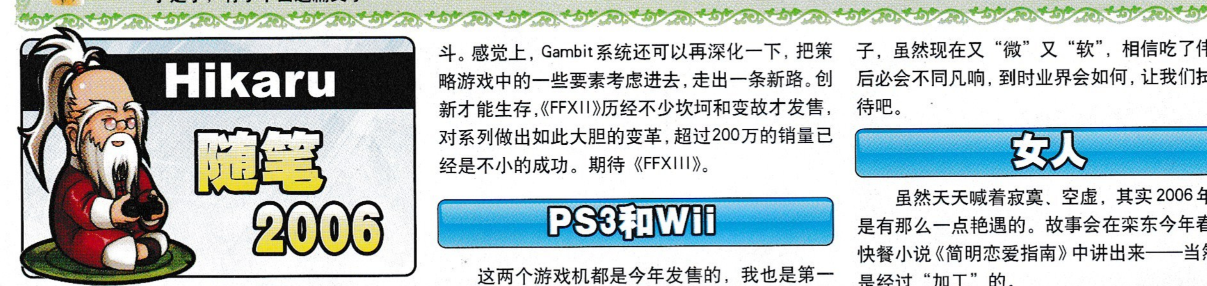

※猪年贺喜四幅图片由levelup论坛网友界王提供。



读者参与 你自认为恶搞能力超凡脱俗吗？你觉得编辑的图片注解还不够BT吗？那就赶快加入我们，为这幅图片加上你认为最搞怪的注解吧。只要你的想法够出色，就有机会获得城寨送出的一份精美小礼品哦！



城寨呓语——众小编的2006大史记



前言

回顾在每一年过去的时候似乎成为惯例，2006年初始，levelup.cn的编辑部里萌生了一个伟大的计划，在准备了三个月后，一座“游戏城寨”拔地而起。新城寨生机勃勃，招兵买马，一年过后，它像一部即时战略游戏中的主基地一样，在这一年里经过了19次升级，虽不可狂语无人能存，但也足以匹配固若金汤。

城寨各部门主管一年来辛辛苦苦才将城寨打理的如此井然有序，忙碌的工作使得众人没有太多时间去思考过去的事情，一阵冷风吹到身上，冷颤过后才意识到冬天的到来，如此也就意味着一年的结束。过去的终不会再来，既然如此不如好好怀念。城寨年会上，酒过三旬时，寨主Hikaru突然起身高呼：“在座各位明天都交一份年度总结报告给我！”

于是乎，有了下面这篇文字……

Hikaru 随笔2006

WOW

很遗憾，作为一个电视游戏杂志的责编，作为一个电视游戏网站的总监，2006年里对我影响最大的游戏是《魔兽世界》。要讲原因，可能是因为我已经很久没有玩过多人共同攻关的游戏了，而《魔兽世界》激发了我潜在的与玩家交流欲望。有人说，所有的电子娱乐都是宅向（面对不善社交的人）的，面对这句话，我思考了很久，大体上认同。以我的感觉来看，《魔兽世界》这款网游也不见得例外，只是这款游戏把团队合作冒险的乐趣发挥到了极致，加之暴雪公司炉火纯青的设计，把庞博的系统制作得平衡协调，这都是它引人入胜之处。玩目前市面上的电视游戏，的确无法体验到《魔兽世界》带来的乐趣。

FFXII

这是2006年里对我影响第二大的游戏，Gambit系统让纯RPG游戏的操作朝智能化的发展迈出了重要的一步，现在“选择敌人、选择指令、确认攻击……”这种重复体力劳动交给电脑做了，玩家可以更多地思考战术，观赏战况和在必要时接管战斗。感觉上，Gambit系统还可以再深化一下，把策略游戏中的一些要素考虑进去，走出一条新路。创新才能生存，《FFXII》历经不少坎坷和变故才发售，对系列做出如此大胆的变革，超过200万的销量已经是不小的成功。期待《FFXIII》。

PS3和Wii

这两个游戏机都是今年发售的，我也是第一时间玩到，当时很瞧不起Wii，现在想来也释然。索尼和任天堂细分了市场，产品开始面向不同的消费者，不再像前两代游戏机那样死磕硬拼。可以想象Wii会垄断一部分人群，放弃一部分玩家，而索尼还要和微软打硬仗。

不错，日本市场上，X360至今销量不如PS3一个月的销量，看起来日本市场上索尼的金钟罩坚不可摧，但微软有足够的时间和精力等着索尼犯错，而且微软绝对是个善于利用对手错误的公司，一旦索尼犯了大错——事实上PS3已经在定价上有很大争议——鹿死谁手就很难讲了。此外，正如微软美国新闻组上有人的留言：是的，PS3很了不起，索尼是一家很优秀的企业，但跟我们还不在一个量级。如果投资游戏业的回报和投资软件业一样多，我们可以拿零用钱买下游戏业界……

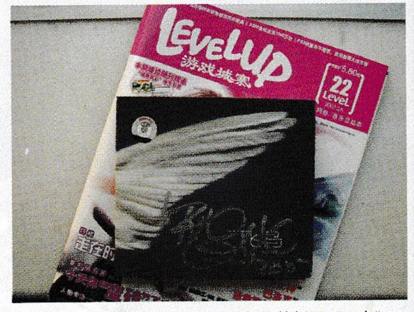
在硬件方面，如今民用芯片都没有什么了不得的技术壁垒，只要你肯花钱（当然是要看回报率的），性能就是唯你独尊。微软肯定不缺钱，索尼也不是穷光蛋。软件方面，游戏厂商不是慈善机构，必然是谁的市场运作好，谁能让它挣到钱，就跟谁。现在看来大部分厂商都爱索尼，但商场中的“爱”只停留在“肉体上”，微软也是个健壮的小伙子，虽然现在又“微”又“软”，相信吃了伟哥之后必会不同凡响，到时业界会如何，让我们拭目以待吧。

女人

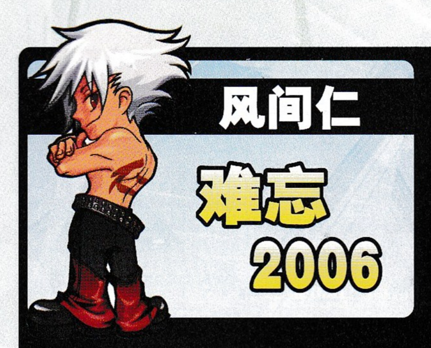
虽然天天喊着寂寞、空虚，其实2006年里还是有那么一点艳遇的。故事会在栾东今年春天的快餐小说《简明恋爱指南》中讲出来——当然，那是经过“加工”的。

飞鸟

“曾经平静，突然惊醒，为何再次想起你……”我承认，这句歌词让我落泪了，虽然我是个俗不可耐的人，至少还能被什么东西刺痛。我还在牵挂，可惜，物是人非，回忆都渐渐模糊，哪有什么是不朽的。以后每老去一岁，我都会再努力想一想那些瞬间，感受它们日复一日地苍白。有一天彻底不再年轻，所有的青春都玩完，那时的我，或许会停泊，会靠岸。



▲我的第一张歌手签名CD——郑智化的新EP《飞鸟》。



风间仁

难忘2006

《游戏城寨》

2006年3月，第一期《游戏城寨》终于上市，当时的那种忐忑和期待的心情至今还记忆犹新。忐忑的是不知道读者是否对内容满意，期待的是这本新刊能够在市场上开拓一片新天地。在这近一年的时间里编辑部的同事们为了杂志和网站付出了很多努力，虽然辛苦但却也乐在其中，毕竟从事的是自己喜欢的职业，因此能够在工作上倾注全部精力。同时2006年也是我个人玩游戏玩得最少的一年，《最终幻想XII》（玩了一半）、《恐怖惊魂夜3》（看了片头）、《如龙2》（碰都没碰过）……落下的这些功课不知什么时候才能做完。

愤怒

眼看奔30岁的人了，自己这脾气咋就还是那么暴，难道真的是江山易改本性难移？倒不是因为什么大事儿，结果就出手伤人，实在不应该。批评，自我批评；控制，使劲控制……

健身

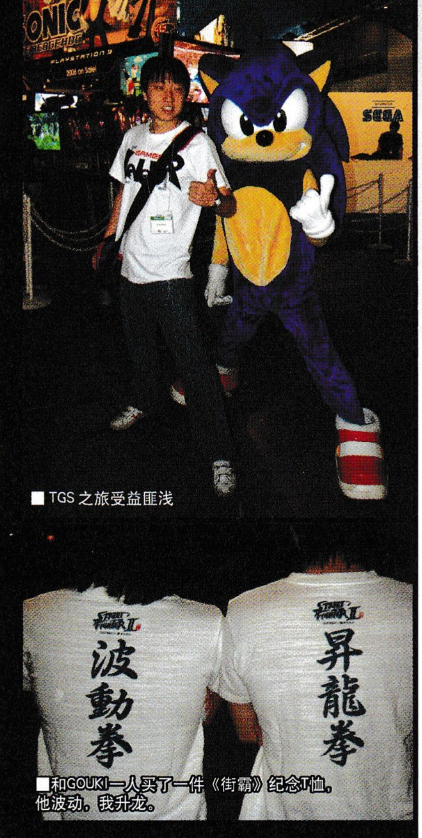
“只要付出就有回报”这句话最适合用在健身上面。2006年我和这些铁疙瘩较了一年的劲儿，流了不知多少汗水，收获当然也不小。人生只有一次，年轻也只有一次，这惟一的、与生俱来的身体怎能不趁年轻好好锻炼？不要光去羡慕人家身材好，没有谁是下生就有2块大胸肌、8块漂亮腹肌的，这些都是通过后天锻炼而成的。其实健身很简单：科学的训练计划，每隔两天1小时的训练，再加上充足的睡眠和营养，如果能按照以上这三点坚持一年，保证你能拥有令人羡慕的好身材。记住：只要付出就有回报。

买房、结婚

终于一口气在2006年内完成了这两件大事。买房给我留下的最深刻印象就是“烦躁”，不断的找房，不断的看房，反复比较，还要忍受众多中介公司的电话骚扰。交通方不方便、购物方不方便、物业管理如何、周围环境如何……买了后又要装修，今天跑去买块砖，明天再去买桶漆……真是烦透了。相比之下结婚就轻松多了，一切都交给礼仪公司就万事大吉，其它一些琐碎的事情也都是家中的长辈们帮着操办，我们两人就剩下没事儿偷着乐。结婚真是件不错的事儿。

我也谈《魔兽》

客观的说，《魔兽世界》是一款好游戏，暴雪就是游戏品质的代名词。面对着各种媒体对其横加指责也颇感到不公平，什么偷鸡摸狗、旷课旷工、夜不归宿等等全都归罪于游戏本身。其实游戏本身有什么错误？作为一款游戏，开发者的目标就是要使其获得玩家的认可，这是与其它艺术表现形式相同的，难道有人痴迷于读书就归罪于作者写的太好？但是从另一个角度来看，现在有些玩家确实缺乏最基本的自制能力，玩上了就废寝忘食，一宿一宿的不睡觉，结果是身体垮了、工作丢了、学业荒废了，最终得到了什么？难道就是为了那些虚拟世界中的强大和财富？人生就是一场游戏，自己就是主角，与其去锻炼虚拟的游戏角色，不如在现实中去不断磨炼自己。最后送君一席话：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康人生。



■TGS之旅受益匪浅

■和GOUKI一人买了一件《街霸》纪念T恤。他波动，我升龙。

白夜

游戏、网络和我

玩是人类的天性之一，而玩这个动词和游戏这个名词是时刻如影随行的，于是爱玩的我从小学时起就和电子游戏以及游戏杂志结为了朋友，截止至2006年，大抵已有13年之久，这13年在玩家中被称为“游龄”。13年对于我不长的人生里程来说绝对是不小的组成部分，这期间我玩了很多很多游戏，多到我自己记不清。而这13年的尽头，就是刚刚过去的2006年，当然，我的“游龄”并不被13和2006这两个数字终止……

2006年，好游戏不少，一如往年，我也玩了不少。《最终幻想XII》是“记忆2006”中第一个跳出来的，PS2平台上的FF绝唱，万众期待了多年才身披光环降临，片头CG无论是在烘托气氛还是情节的带动上都无可挑剔，开篇部分的剧情也是跌宕起伏、引人入胜，但继续下去却好似慢慢变了味道。系统变革，从游戏性上说变革的比较成功，但是主线剧情却被讨伐任务硬生截断，在全世界跑了好几圈杀了无数怪物头子之后回归到主线剧情却不得不想想“之前剧情进行到哪里了？”……而当故事终于落下大幕，几年的等待化为面前屏幕上的“END”时，却想念起以前历代FF通关时的感受来……爱之深责之切，也许对它期望过于高了，导致它没有给我带来期望中的游戏感受时有些许失望，关上电源一切陷入黑暗时却突然发现游戏时的心情已不再像原先那样纯粹了，不知什么时候从更专业的各种角度上去给游戏挑毛病成了游戏过程中的一件“非受迫性”的事情……



▲2006年给我印象最深的“幻想之旅”

“互联网”这个东西是什么时候进入我生活的本人不太记得了，但是我记得在2006年的时候我已经离不开它了。网络是个很神奇的东西，它的确在某种程度上拉近了人与人的距离。记忆中小时候打游戏都是一群小伙伴挤在电视前叫喊着进行的，但随着慢慢长大就变成自己独守空房了。有时候被某个游戏感动了真的想找人说说，网络恰好提供了这个平台。于是我开始混迹于游戏论坛，在那里和志同道合的玩家海阔天空不着边际的“侃大山”。网络上真的无奇不有，它具有一种非常吸引人的未知性，说不定今天你机缘巧合点进一个帖子，就可以读到一篇甚至影响你以后做人的文字。渐渐的，上网成为了习惯，每日登陆论坛去和远在千里之外的人聊游戏，安静下来读读别人的心情，烦闷时到游戏中和不认识的人一起撕杀一番，皆能引起人会心一笑，交流之乐，在于此。2006年，我在levelup论坛上聊游戏，写攻略，撰文章，挥洒着我对游戏的热情……

2006年，我大学毕业，结束了人生中最令人怀念的学生时代，怀揣着对游戏的热爱，独自一人拎着大包行李远离家乡南下做了一名游戏网站和游戏杂志的编辑。过去的时间终究是回不去了，从普通玩家到撰稿人，从撰稿人再到编辑，对于我来说，现在的网络和游戏杂志有的更多的是读者的无条件热爱以及随之带来的更加沉重的两个字：责任。

2006这一年，游戏、网络，对于我都上升到了一个新的阶段。而2007年，好玩的事情，才刚刚开始……



提笔细数2006，有太多的记忆碎片，一时不知从何谈起，是充满幻想的伊瓦利斯还是那现实中浪漫的樱花大道，是提起世界杯中的销魂泪还是凑一段悠然自得的灌水史……

Game.2006

游戏，依然是我在2006年的主旋律，不过与《最终幻想XII》首发的擦肩而过始终为我的2006年挂上了一丝不和谐。2006年3月12日，当所有的朋友都开始奔向伊瓦利斯时，我却一个人默默地对着网吧的电脑发呆，毫不犹豫地在我们UpTeam攻略群里敲下"不准剧透"四个大字！后来，当我自己一个人奔波在大灯台上下时，我突然意识到，《最终幻想XII》的话题已经逐渐消失……，而这仅仅是在游戏发售一个月后。五年的等待，不过是换来发售时的一点点激情，是游戏质量问题，还是我们没有达到游戏的高度？在levelup.cn展开的2006年度人气角色投票榜中，《最终幻想XII》所有的角色均未进入前10名。现在看来，《最终幻想XII》也不过是2006年众多大作其中的一款，仅此而已。

Tour.2006

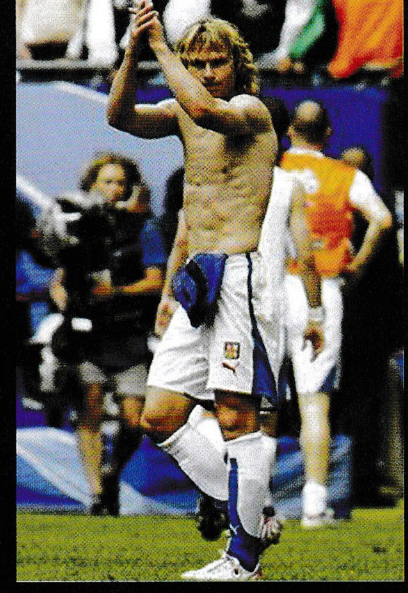
旅游，那倒谈不上。2006年，出于实习、工作的原因，我体验了一段四海为家的传奇经历，期间一共到过五座城市，呆得时间都不为短，现在追悔不已的就是没有拥有一台自己的数码相机，错失了一幅幅大好画面，唯有脑海中残留的琐碎残片。可怜的浪漫樱花，不知我的大脑缓存何时会将你数据溢出。（决定：2007年我的第一项购物计划就是这2006年唯一的怨念集合体——数码相机。）

World Cup.2006

提到2006年，我这个真・伪球迷必然要提到咱们四年一度的大事——世界杯。也许是意识到自己在世界杯后要离开这座熟悉的城市、要离开这个被朋友鉴定为"集中营"的小房间，因此这届世界杯给我最大的触动就是"离开"。离开，不是世界杯无情，而是她太多情，内德维德、贝克汉姆、罗纳尔迪尼奥、齐达内的泪水实在是太消魂了……这个世界只有这样的汉子留下的眼泪才是最真实的眼泪。世界杯结束后没过多久，我便按着日程提上沉甸甸的行囊迈向了新的生活，几位挚友也奔向了全新的工作岗位，而这些在世界杯上离开的英雄也在新的赛季或为自己的前程继续驰骋绿茵场、或为自己的职业生涯圆满划上句号、或开始享受自己的人生，突然想起了世界杯中最激情的一句台词："你不是一个人在战斗！"……

levelup.2006

最后还是回到一年来我最熟悉的地方——levelup。又是一年过去了，老朋友、新朋友，一时间感觉到这个家庭真是越来越庞大了。我最引以自豪的UP TEAM也终于在2006年里度过了一周岁生日，在此衷心地感谢大家，认识的和不认识的。而自己也没有想到，一年前自己在这个地方发表的一张水帖，如今看起来，都成为了一份珍贵的记忆碎片。精彩的2007年刚开始，我想，我依然会把每一个精彩片段保存在levelup里，让这条记忆之链永远不会终结。



▲做人，就要如此坚强

吉祥天 不知所云

城寨聚义厅

估计各位亲爱的读者们都对编辑部的小编们感到好奇吧，那么作为新年礼物吉祥天先给大家介绍一下编辑部成员吧。

首先是我们老大——Hikaru。Hikaru从来在我们讨论某些话题时都不会作出反应，总是在话题到达高潮时才蹦出一句话，惊得众人笑爬到桌子下。口头禅是"人生啊……"，让小编们都不自觉跟着"人生啊……"。最后遂下令——谁说话时再用"人生"做第一主语的，都要给版权费。

相信各位在《游戏城寨》第14期和本期里都见过风间仁兄的照片了吧，如照片上的他一样，是个非常爽朗的汉子，最爱的游戏是《铁拳》。

要说到小编里哪个编辑最宅，就要数玛鲁斯、六段音速和雪风同志了，这三只不但萌游戏，还是动漫的死忠，先不说小玛同志家里的那堆壮观的原版游戏和原版画集，还有雪风同志桌上一堆可爱的PINKY，最爱是大叔与Loli（也把自己打扮成个Loli），而且据说六段音速家里还有一个夏娜的抱枕（真饭啊）。

兰姆则是个标准"樱战饭"，超级掌机狂人，全编辑部的PSP都是经他的手"调教"过的。他和六段同志合起来被称为"阪神与巨人"，两人只要一聊天就会成了说相声。

而乱舞跟白夜则是"上下床"（双层床）的关系，有次据白夜透露——白夜同志特别喜欢在深夜看乱舞同志用非常特别的动作从上铺降落到地上然后满脸堆笑的冲进洗手间……

流浪猫

2006年，我收养了一只在编辑部楼下流浪的小猫，不禁想到几年前，我家搬到现在住的大院里，很快我就发现大院里有两只流浪猫。这两只流浪猫不但颜色和性格脾气都完全不同，我就用它们毛色来称呼它们："黄白"和"黑白"。

跟我最快熟识起来的"黑白"，相比其它土猫，它的身材蛮小的，头部和背部都是黑色，肚子和手脚都是白色，非常分明。"黑白"对人类很亲近，但也很防备。想碰碰它，它都会一下子跳开，绝对不让人碰到或捉到，但它还是在某天突然失踪了。

而"黄白"则从来都不跟人类亲近，甚至还凶得敢跟狗打架，这种情景我都见到过几次，某次就刚好看到它和大院里某条大型犬打架。"黄白"不像"黑白"那么喜欢去向人类要吃的，从来都是靠自己去翻垃圾箱找吃的；累了就偷偷进别人家里睡睡，如果被屋主发现就会被赶出来。

就在"黑白"失踪后某天吉祥天买早餐回家时看到"黄白"又在翻垃圾箱了，顿时觉得它很可怜，就把早餐分了点给它。奇怪的是一向不喜欢人类的它居然狼吞虎咽地吃掉，估计是它真的饿坏了。然后从那天晚上开始，它每天都很准时地跑来我家门前要吃的。渐渐的，"黄白"对人类的态度软下来了，肯让我家的人摸摸头，拍拍背，有次还把肚皮翻过来让人搔痒。想到家里养的猫和野猫"黄白"之间的差距，曾几次考虑要不要把它也收养，但还在考虑的挡子，"黄白"突然不见了。连续几天"黄白"都没再出现在我家门前，大院里也不见了它的踪影。

虽然心里很急但自己也做不了什么，几天后才从邻居聊天得知："黑白"和"黄白"被大院里那几个保安吃了。

怒，老娘天天给它喂吃的不是给你们当储备粮的！——尽管很想这样冲那群保安开骂，但让"黄白"对人类的警惕心降低的是我，这点实在是难辞其咎。在此希望各位好心的朋友，千万不要一时好心去给野猫喂吃的，这种行动无疑是给本来生存得十分艰苦的它们一个致命一击啊。



▲野猫是生活得很辛苦的，有条件就收养吧

六段音速

人生就象RPG，但你不能当消遣玩……

没有史诗般的战争背景、没有优美动听的片头曲，甚至没有象样的开场CG铺垫，伴随着连绵不绝的刺耳啼哭声，我的"人生"RPG就这么开始了……


■理想中的学校

Chapter ① 追忆

标题虽然挺拽，但说到我的过去其实也就那么20来年，从上幼儿园到大学毕业，除了有限几场稍有难度的BOSS战以外，其他几乎都是些平淡无奇的主线剧情，有时甚至让人觉得乏味的要命。

在由毕业生转职为无业游民之后，我开始了真正意义上的自由探索。事实上对我这种脑子保守又喜欢怀旧的人来说，还不到中盘就开始自由探索，这种设定多少让人感觉有些不舒服，可没办法，最近的RPG都流行这么搞。不过最要命的还不是这个，不支持存档、无法提取记录……这些才是"人生"最让人火大的设定……

话说转职成无业游民之后不久，我就意识到了这个职业的不平衡性。我开始到处转悠，到人才市场找NPC对话，甚至找到以前主线剧情里出现过的NPC希望得剧情线索。这时，故事突然有了颇具戏剧性的展开，尽管只是一个电话和一张车票，但对我来说却终生难以忘怀……

Chapter ② 现世

时间是公元2006年2月，地点是中国南海边某繁华的大都市，我终于从无业游民顺利转职成为了游戏杂志编辑。确切的说最初是网站文编，因为大部分时间都花在了到国外新闻媒体那里搜刮消息并进行翻译加工的事业中，所以我们称其为游戏资讯传播事业。

起初一段时间，我甚至天真地认为这个职业只要能够做到学以至用的话足矣，但没过多久我就意识到，当初学校里积累的那点经验值和技能根本不够看。在这个名叫"levelup.cn"的团队里，队友的实力都很强，我后悔当初发展主线剧情之前没有多练练级、多学些有用的技能……其实我真的很烦练级……好在这个团队氛围不错，真的队如其名，是个很适合"levelup"的地方。我知道，我想在这里找到我一直在追寻的东西。

在经历了向杂志编辑过渡的第二次转职后，迎来了大家期盼已久的BOSS战，BOSS的名字叫"Electronic Entertainment Expo"，大家都管它叫"E3"。其他编辑对这家伙似乎都已经见怪不怪了，但对我来说还是转职后的第一场真正较量。你说什么？是连续三场！中间不许使用回复道具而且BOSS还自带有利状态，所有战斗必须在午夜和凌晨进行……拜托，至少让我带一票人过去吧。什么，就俩人……

不管怎么说，三天黑白颠倒的战斗过后，终于迎来了久违的过场动画，等我醒过来的时候，发觉自己已经睡了整整一天……后来我听说那个叫"E3"的BOSS以后都不会再出来了，好象是因为换了制作人的原因，现在回想起来，那惊天动地的三天三夜依然历历在目。

Chapter ③ 憧憬

次世代了，我要学习更多的技能、积累更多的经验、做更多的任务，面对更多的BOSS战！

有个叫PS3的地图机能似乎特别强大，不仅画面好看、音乐好听、而且地图也特别大。不过眼下似乎没有多少有意思的任务可以做，我有时会去开开车或是找人对战几局，但最期待的还是象《FFXIII》这样的大手笔吧。X360要出一个叫《信赖铃音》的新任务，第一次看到那个叫波尔卡的女主角就被萌到了，有机会一定要跟她一起组队。任天堂那边有个叫Wii的地图，刚听到这个名字时多少觉得有些奇怪，不过据去过那里的同事讲，那上面的任务都非常有趣，入门经验要求也不高，以后一定要试试……

我知道，还有许许多多的人在和我一起玩这款RPG，这款名为"人生"的RPG。尽管不能SL、不能用金手指、也没有攻略可以参考，但我还想继续"玩"下去，我想要挑战中不断地"levelup"，我想走完我的人生执照盘，"人生"不能消遣着玩，但我想要快乐地玩，毕竟这款游戏是没有二周目的，不想留下任何遗憾的话，所以隐藏要素什么的还是趁现在就开始收集吧……


▲理想中的女友

雪风

Life is short Play more



Xbox的这段经典广告当初一登场便震撼了许多人。如果从积极的角度来翻译这句话大概就是：利用有限的时间创造更多的价值；如果从相对消极的角度来翻译的话则是：人生苦短，及时行乐。虽然这广告推出已经很久了，不过我倒是觉得"Life is short，Play more"这句广告词无论何时都可以用来形容人生。正如同《攻壳机动队》中所说"人类是具有最合理的主体和意识的最小单位"（出自《攻壳机动队S.A.C 2nd GIG》第15话），由此我们才能体会到这5个英文单词组成的简单句子背后所暗藏的多重含义，所以无论你为自己的人生选择的是哪一条路，都请不要留下遗憾，畅快淋漓的"PLAY"下去。

之所以会爆发以上这些不着边际的感叹，确实也是由于在2006年留下了些许憾事，比如我的《女神侧身像2》没通关、《大神》没通关、《女神异闻录3》没通关、《蔷薇法则》还是没通关……再比如只收了4套原版漫画、20张原版CD、2套LOLITA洋装和一台NDS，还有只吃了5次烤肉2次日本料理，而我最钟情的泰国菜去年的品尝次数居然为0。虽然没打完的游戏可以07年接着打，没买的漫画可以07年接着买，但新的一年又将会有新的游戏和动漫作品问世，债台高筑怕就是形容我现在这种感觉吧。所以决定在这崭新的一年之中，定要"猪突猛进"的"PLAY"上一番，免得到了明年的今天，仍然还要老生常谈。

去年人生中最有价值的改变就是进入了《游戏城寨》这个大家庭，原本只是个动漫迷的我之前从未想到会在一个游戏杂志上找到属于自己的位置，更未曾想到这份工作带来的挑战会令我如此充满斗志和激情。做为一个编辑来说我仍远远未够班，所以我不会停下前进的脚步。未来的某一天，ACG迷们在提到游戏的时候会想到levelup.cn，在提到动漫的时候也会首先想到levelup.cn，这就是我新一年中最大的祈愿。

截稿在即之时，大学同学打来电话向我询问家庭住址要寄喜糖，本月3日她将迈入婚姻的圣堂，成为人妻。猛然察觉，原来与自己同龄的人已经进入了谈婚论嫁的阶段，而自己仍然沉浸在二次元的世界中无暇顾及其他。"我为二次元而生，为ACG而活，永远在纯净的信仰中，把花献在圣坛之上"——这段改编自普契尼歌剧《托斯卡》的台词大概便是我内心之中真实想法的写照了。目标：向着成为有理想、有道德、有文化、有知识、有中国特色的新一代OTAKU而努力奋斗！



特稿

"铮！"

双剑相拼。

"错了，这招错了！"盯着面前的年轻人，易穆喝道。

"嗯？"发觉到对方撤力，鲁玛也顺势向后几个起落，站在了那棵老松树旁，长剑垂地，歉疚道："第二十二式的特膏剑用急了，还望易大侠见谅，多谢赐教。"

"习武切不可心急气燥，请。"这易穆面容清癯，三十岁上下，气度不凡。

"那一剑斜刺过来，刚猛有余，起式却已然慢了，若对手料敌机先，你岂不一命呜呼？"

"是，是。"鲁玛不禁出了一身冷汗。

此时忽有两只苍蝇飞了过来。

"看仔细了。"易穆沉声喝道。

鲁玛已颇具内功基础，双目凝神，当真是五尺内一尘之微，也看得清清楚楚。但他仍未看清楚易穆拔剑的动作，只觉眼前白光一闪，两只飞行的苍蝇，突然间落了下来。每一只苍蝇，都是被拦腰斩作了两段，分四截落在地上。

再看易穆时，早已归剑入鞘。

鲁玛不禁赞道："易大侠一身所学，深博广远，小弟学个三五年，也未必能及易大侠十之一二。"

易穆道："这《烈舞剑法》上虽只有二十一招，但却是武学之精华，仅凭我们几个还是难有作为。"

数十年前，江湖上惊现一部奇书，名曰《烈舞剑法》，传闻习得此剑法者，必将"号令天下，一统江湖。"由此便惹得各门各派明争暗抢，对江湖野心勃勃者有之，以挽救武林为名而争夺者有之，想见识此剑法到底有何妙招的武痴亦有之。辗转反侧，此书在江湖已被好事者冒写、私印数本，再难分辨真伪，而真正的《烈舞剑法》，则被一位叫做婆叟的怪侠带至江南终淀山上，现已传至易穆手中，易穆是一生性好武之人，便邀集了几位武学同道来一起参详修炼，鲁玛便是其中之一。

"待你这招练成，便可进入下一层了，用心思索。"易穆又将之前那一剑讲了一遍。

于是鲁玛开始琢磨那招的手法。初想之时，但觉一片茫然，不知从何想起。思焉良久之后，终于理出一条思路，之后便如江河浪涌，怒潮澎湃，只觉那一挥一刺之间，妙用万端……

待收拾思绪后已是日落西山。

只见易穆背手含笑："你已想了五个时辰，果有进境。"

鲁玛笑道："小弟倒只觉得过了半个时辰。"

易穆道："你到此已一年多了吧？能够每日都上我二十四峰来，也属不易。"

鲁玛道："哪里哪里，还要多谢这一年来易大侠和众位朋友的指点，晚辈自觉剑术进步很大，《烈舞剑法》博大精深，能与各位一同修练，实乃晚辈荣幸。"

易穆道："如此便可以去向婆叟怪侠讨教了。"

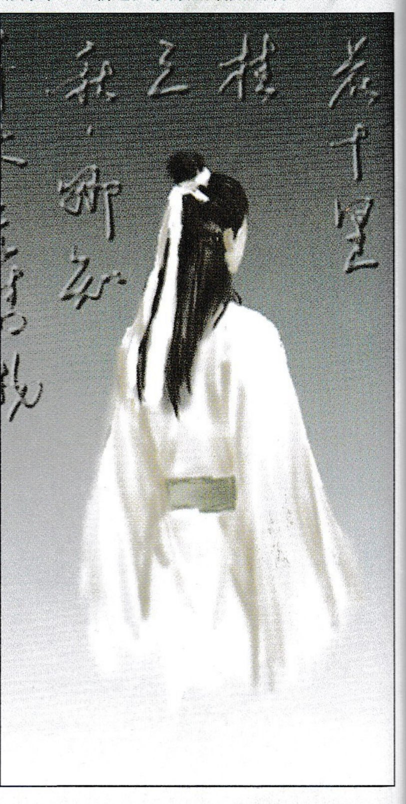
鲁玛道："这人好生奇怪，自已得了剑谱却不修练，但凡习武之人，见到《烈舞剑法》都应着迷才是啊。"

易穆道："婆叟怪侠虽武功高强，而在毕生的击斗中，却一次都没有胜过，由此也被人唤作常败大侠。呵，江湖小辈倒只当他徒有虚名，岂不知习武讲究德高技长，此境界又岂非常人所能及了。"

鲁玛拱手道："果然令人钦佩！小弟这便下山去了，明日再来向易大侠请教。"

……

有道是：奇书问世道惊言，恸动江湖数十年，盼得零七一载过，修得烈舞技真传。



Breath 撒着赤脚奔在通往艺术家的路上



■愿此刻永恒……

长久以来，我都以为自己撒着赤脚奔在通往艺术家的路上。肆无忌惮，满怀憧憬。

做大师要靠天赋。举个例子，莫扎特四岁就会作曲，被人问及时，莫大师高深莫测的笑了笑，笑的人心里都发毛了，当然也可能他没笑。总之笑过之后他说了句更加高深莫测的话：大概是前世的记忆。很明显我没有前世的记忆，或许有，但是被我的前生设计成了个隐藏要素，需要天天做任务才能在一个未知的时间发生。不过大师我是没指望当了，我看着诸如达芬奇米开朗基罗的那些作品，那真叫一个非常人。人家用一整块大理石就能雕出个不朽的《哀悼基督》。换成我呢，恐怕用掉愚公家前的山都雕不出那块布的质感。当然，那样的话，愚公肯定会很感谢我。顺带他的子孙也会很感谢我，可以不用让世世代代子子孙孙都去当矿工，去念书多好，指不定这些无穷尽的子孙里出个文学巨匠，为了表达对我的感激之情，于是为我写了本书，在里面把我作为一个伟大的艺术大师来歌颂，于是我被人们传诵千年——反正中国的艺术品不善于保存。不过这种欺世盗名的事我不想做。

就在某晚，我特别想喝酒。于是一人喝到天亮。醒来后正巧就接到老滕的电话，原来老滕昨晚也自己喝了，老滕说阿川昨晚也自己喝了，老滕说昨晚一帮搞艺术的人都在自己喝。我就乐：这回总让我赶进这支大队伍了吧，于是我乐着的又睡去了。再醒时，我就从昨夜的醉醒来了。酒醒后头脑就灵光起来，人家搞艺术都搞成功了。其实我跟他们还不同，我还处在被艺术搞的阶段。好吧。艺术家暂时当不成，就退而求其次，我做个与艺术沾边的工作总能慢慢接近艺术吧。可能这次的定位比较准，所以现在成了levelup的美工。现在的我，正在往前方一路狂奔，试图逃出被艺术搞的阴霾，

——道路是曲折的，人生是光明的。我，会一直奔跑……



兰姆

兰姆的2006年年度总结

•PSP升级、降级及刷机共计87次，最多的一天8次。真可怕的数字，我的PSP居然还健在。

•NDSL刷机11台。编辑部的机器十有八九都让我做掉了，顺带还包贴膜，手艺好没办法。

•爆机游戏数6款（以看到STAFF画面为准，没有的以玩过全部小游戏为准）：NDS《生化危机DS》、PSP《铁拳DR》、PS2《块魂》、Wii《手舞足蹈 瓦里奥制造》、Wii《第一次的Wii》、Wii《Wii Sports》。真杯衰，看来我是老了。其实有很多游戏想玩得，可却往往半途而废。玩游戏何时变为了一种负担？有这么一说法，以前听说一个游戏能玩50小时，好激动，这游戏玩起来爽；现在听说一个游戏要玩50个小时才爆机，太可怕了，居然要玩这么久。一来，做编辑以后能够自由玩游戏的时间变少了，当初在学校里一天24小时都能拿来玩游戏的那美好时光已然一去不复返了；二来，可供选择的游戏太多了，每周层出不穷的游戏真的使人不知所措。

•去到过的城市：深圳、珠海、中山、香港。我爱旅游……

深圳，简直就是电子产品消费的天堂。在西冲海滩上玩杀人游戏是06年度最难忘的一个夜晚！

珠海，空气那个清新啊，海鲜那个便宜阿，最刺激的还是去参观解剖实验，可惜是趴在窗台上看的！

中山，温泉之行，排毒养颜，有益身心健康。

香港，其实也就那样子，很拥挤的城市啊，而且能买到的东西在深圳差不多都有，另外语言不通比较无奈。

•去电影院次数：1次，《达芬奇的密码》，书好看，而电影很多剧情都是仅是一笔带过。总之，06年没有啥激动人心的片子。

•情人数目：0；持续单身时间，2年。翻看着桌前的日历，冷不丁发现情人节又到了。在这天把一个玫瑰和巧克力的芬芳搅拌在一起，然后再饰以粉色，就获得到心跳的节日。之前在群里提议那天搞点啥活动吧，方寸桑居然说搞个网络怨念墙。咳，难道现在的人就那么多怨念么？点数起来，距最后一次拍拖已经差不多两年过去了，每每想起还是十分怀念之前那美妙的日子。不过现在，倒也慢慢爱上了这种所谓的单身贵族的生活，无悠无虑自由自在。没有能力承担这份责任，所以现阶段，养活我自己就成了。但话又说回来，其实我是在逃避么？无所谓了。

•银行存款（截至1月29日）：75块4毛3分。还完欠银行的就只剩这点了，可耻的月光族啊，以后真的不能再这个样子了。

附录：兰姆的2007年度宏伟目标（白日梦级别）：

•去趟澳大利亚，去看大堡礁。

•购入55寸大液晶电视，就为了有个大屏幕玩《Wii Sports》。

•有一台全速运行Vista的新电脑。

附录2：最后的絮叨：

眼看马上就要过年了，过年的主题是啥？辞旧迎新么？我觉得应该是团聚，四面八方的亲友执此佳节汇聚一堂，倾诉一年来的种种。可不，人还没回去，已经预定好了三场饭局了，期待着。

附录3：感谢大家这么久以来对《游戏城寨》和“掌机频道”的支持，谢谢。这里尤其要感谢小M、小Z、断腿蜘蛛、PVN影音制作组的各位、APEX汉化组的各位，谢谢大家对兰姆的帮助和支持。


■西冲海滩某处，退潮后留下的洼地

结束语

时间从不等人，随着它的流逝，人们总是有得到也有失去，2006年，一群满怀热情与梦想的年轻人聚集在一起，创立了这本杂志，期间有欢笑，也有酸楚。一年过去，新的一年到来，新旧之交的夜空中，无数颗烟花伴随驻足观看之人的欢呼尽情着绽放着它们瞬间的绚丽，轰鸣声过后，浮华散尽，一切又归于平静等待下一个春夏秋冬的轮回。站在窗边观看这一切过后，众编辑皆安静的回到各自的座位，他们知道，前行多荆棘。

对于2006，相见时难别亦难。失去的并不可惜，所以得到也别刻意，过去的被忘记，或者留下成为回忆……

2007年，《LEVELUP 游戏城寨》，To be continued……





特稿



TEXT BY 断腿蜘蛛

掌机研究室巨献　新春购机宝典

狗辞旧岁，金猪报春。值此新春佳节，兰姆在此谨代表《游戏城寨》及levelup.cn网站全体工作人员，以及论坛各位版主，祝广大玩家心想事成、万事如意！

佳节将至，一个多年来一直困扰着玩家（特别是学生玩家）朋友们的问题再次排到了大家面前：辛辛苦苦存了大半年乃至一年的零花钱，本打算在这个假期里购入自己心爱的主机，由于众所周知的原因，国内电玩市场较为混乱，价格也好、商品质量也好，不是长期关注与此的玩家无不在购机时感到头晕目眩，不知所措。所以，本期“掌机研究室”特意为大家准备了“新年购机宝典”希望对广大准备购机的朋友有所帮助。这里特别邀请熟知电玩市场里世界的levelup论坛NDS烧录区版主——断腿蜘蛛来给大家来一次总结。



首先，兰姆要对节日期间的整个电玩市场做一个简单的概括，在年三十前，市场整体价格将持续走低，原因是很多的店家都会选择将之前屯积的货物在年前薄利多销，套取现金准备过年。而从年三十开始一直到正月十五，这期间将是一个持续上涨的过程。原因是决定不过年的店家正是因为要留下来发新年财，瞅准了拿了压岁钱购机的玩家下刀。另外，由于批发商在此期间是绝对不干活的，所以市场也随之进入供不应求的状态。所以购机请避开这15天时间。

废话不多说，现在就把话筒交给我们的蜘蛛开始“新年购机宝典之PSP终极购机指南”！（第三页是NDS终极购机指南）

PSP终极购机指南

蜘蛛：先谢谢兰姆能够准备这次的专题！

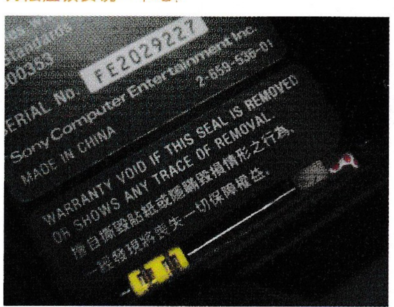
兰姆：不客气，我们赶紧开始吧。

蜘蛛：那好，我们先从主机开始讲起吧。首先是最新消息，目前包含3.03系统在内的全部PSP主机都已经可以通过软件进行降级，且不论是否是TA-082或者TA-086等主板型号。然而2.80以上版本主机需要靠05年版的《横行霸道 自由城故事》的正版UMD光盘进行引导才能进行降级。鉴于此张光盘目前已经极其稀有，特别是经历2.50及2.60降级之后，成熟的2.71降级技术让许多人都把该游戏低价转让，加之节前部分JS囤积的大量硬降版本主机，使得软降版主机的价格依然是居高不下。

兰姆：对于将要购买PSP的玩家，我觉得有必要说明一下，虽然说现在的降级程序能够使所有PSP降级为1.50系统，但并不是人人都拥有如此便利的条件进行降级，到最后大多数玩家还是需要求助于店家才能得到梦寐以求的1.50版PSP。而目前流通于市面上的新颜色机器（如粉色、蓝色、银色）均使用TA-086主板，如果遇到1.50版，则十有八九为此前的硬降版囤货。前面也说过软降版稀有的原因，所以软降的机器贵上100元也是无可厚非的。当遇到软降的机器时，兰姆推荐还是购买软降的。而买不到也不要耿耿于怀，前面也说过了，软降的机器比较稀有。只要我们仔细检查也可以防止买到硬降被调包的机器。

蜘蛛：兰姆的看法是非常谨慎的啊。当然，区分硬降和软降的方法蜘蛛在之前的杂志中有提到，这里就简单的说明一下：打开背后的电池盖，大家可以看到有两张标签。小的那张就是Sony的保修标签。这张标签的完整与否也是硬降和软降PSP的分水岭。如果螺丝部分有破损，那就表示这台机子是硬降的，反之则是软降的。而且还要注意看屏幕底下的那条编号。现在市场上有部分翻新机的编号比正常编号少了很多位。正常的编号格式是：XX-XXXXXXXX-XXXXXXX-PSP100X，前面的部分是2+8+7，一共17位数字，而PSP后面的编号则代表地区，尾数为0是日版，1则是美版，6是港版，7是台版，注意这里要和电池及电池舱内的标签所标记的地区相同。

兰姆：这里做个补充，在大家检查主机是否软降的时候，还要顺带检查一下UMD的舱盖结合处是否紧密……对了，突然想到，现在市场上有很多组装电池，而且是高仿的。区分的方法应该要说一下吧？



▲没有拆封过的电池舱。



▲硬降过后又贴上的，可以看出下面的贴纸歪斜了。

蜘蛛：感谢兰姆的补充和提醒。这里说一下，要区分电池是否原装：首先应该看看产地，如果电池上印的不是“MADE IN CHINA”那大家就要有所警觉了，目前的电池都是“中国制造”。其次，我们要看的是电池的接缝处，原装电池的接缝处非常均匀，而且整体来看字体也非常均匀，而组装的电池接缝处大多比较粗糙；最后，要注意的地方是正面字体的印刷，原装电池正面的“SONY 3.6V 1800mAh BATTERY PACK”以及SONY的LOGO均采用凹面印刷，如果这些字体摸上去是突起的，那就一定是组装的了。以上三点是辨认原装电池的重点，当然，你还可以让店家多拿几块出来对比。

兰姆：大家还要注意店家拿电池的地方，不要让店家拿出一堆组装电池让你辨认。那时候，无论你怎么分辨都是组装的了。

蜘蛛：没有人会那么笨啦！瞎操心！

兰姆：一般买主机的时候大部分人都会比较激动，很容易忽视一些细微的问题啊。

蜘蛛：……这点的确说得没错，那现在还是回到正题上。主机软硬降和原装电池的区分方法都已经说完了。接下来就要开机检查了。开机状态下，我们要检查的地方有：主机按键是否灵敏且富有弹性；UMD舱盖结合的是否紧密；光头是否正常读盘；扬声器、耳机、线控是否能用等……

兰姆：开机之前，务必记得让店家把电池装进去，以便当场测试电池是否能充电。

蜘蛛：对，这也是一个细节问题，装上电池，接通电源后，就是进行按键以及屏幕坏点的检查了。这时应准备纯黑、纯白、纯红、纯蓝、纯绿，共5张单色的JPG图片和2首MP3（测试扬声器、耳机、线控以及L/R键是否可用）放进记忆棒里，有条件的玩家可以自行准备，也可要求店家提供，因为大多数店家都有拷ISO用的电脑，准备这些文件并不困难。记忆棒用豪华版里附带的那张32MB的SONY原装棒即可。在PSP的XMB界面（系统桌面）下是不需要用到摇杆的，所以摇杆需要之后连同UMD光驱一起进入游戏测试。测试按键的时候要注意十字键是

否灵敏，□键是否塌陷，全新的按键应该押感清晰而富有弹性。检查液晶是否有坏点的时候，不要漫无目的地查看，而应该从屏幕正中往四周看，图片切换的速度不能太快，避免眼花。

测试用图片可以在这里下载：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1321

兰姆：最好是让店家拿擦拭布来边擦边观察，注意区分灰尘和坏点。还有就是不要对着屏幕大口呼气……检查完屏幕后，如果觉得没问题，那就看看当前电池电量，这样，电池部分的挑选就全部完成了。

蜘蛛：恩，一旦发现电池不能充电，要立即找店家换，换了新的后同样要按照之前的方法仔细检查一遍。之后，便是测试耳机，线控以及PSP的喇叭了。这部分请兰姆来为大家做仔细讲解。

兰姆：关于耳机，线控，大家接上去并插在PSP上，测试用的歌曲最好是一动一静的结合来测试耳机，比较动感的音乐可以测试耳机低音以及环绕的效果，而静的歌曲则可以测试耳机的高音和杂音问题。由于PSP随机赠送的型号是E808，这款耳机的特点就是：低音混浊，高音刺耳。大家稍微感觉一下就能体会出来了。当然，你也要一起测试线控的各个按键以及PSP的L/R键和4个功能键（△○□×）。

蜘蛛：恩，虽然说808被很多玩家们称作“地摊货”。但毕竟也是大家花了银子买回来的，还是仔细辨认一下比较好。还有一点就是关于喇叭的测试。

兰姆：是的，不过话说回来，蜘蛛，最近的记忆棒的市场行情怎么样？

蜘蛛：说到记忆棒，现在市场上肯定还是组棒热销。价格便宜，而且又有包换，再加上速度也不错，必然的成为大家购买的首选。购买记忆棒的时候只要注意两个方面就好：一个是容量，高速2GB组棒的容量是1959MB，当然，这个数值是PSP格式化后显示的剩余容量，而第二个要注意的地方就是现在市场上的增容棒越来越多了，大家购买的时候一定要让店家多装些游戏到记忆棒里，最好是单个文件能超过1GB。如果记忆棒出现数据循环冗余错误的话就表示这张是增容棒。而如果是打算购买4GB棒的玩家，这里还是强烈建议购买行棒了。因为速度上的差异那是相当说明问题的！4GB的组棒目前大多为增容棒，速度也很慢，装满3.7GB容量起码需要等上将近一个小时！因此，还是购买SANDISK的4GB蓝棒比较好，价格便宜，速度也快。

兰姆：蜘蛛说的很对，我再补充一下，4GB组棒玩部分PSP游戏的CSO会拖慢，这就是因为读取速度过低造成的。因此这里还是建议要买就买行货的4GB棒，要不然就还是买2GB组棒比较合适。

▲原装SANDISK 4GB蓝棒。

蜘蛛：恩，而且现在3.03 OE-A系统出来之后，PS的游戏也支持进行压缩，一般来说2GB棒已经足够用了。

兰姆：讲完4GB棒，接下来应该是说说屏幕保护膜的问题了吧？有一张好的膜，无论是玩游戏还是看电影，都会觉得非常舒服……



▲原装HORI膜的标准包装。

蜘蛛：恩，说到膜的问题，这里提醒广大玩友一定要买原装的屏幕保护膜！因为原装的保护膜不仅透光率优秀（简单理解就是屏幕清晰程度）而且，膜的柔软度也很好，甚至脏了可以用水冲干净再贴。而组装的膜用料低廉，硬度又非常高，吸附性比较差，导致经常会出现气泡，再加上透光率低，使得膜贴上去后会让PSP的屏幕清晰度严重降低，最重要的是不耐用，经常需要更换。而目前最适合PSP的原装膜是日本原装的HORI膜。相信许多朋友对HORI的产品都不会陌生的。HORI膜相当的柔软，很薄，而且透光率非常好。

兰姆：近来有一种新包装的组装HORI膜出现在市场，有的店家会称其是HORI的新包装，切勿上当。这里友情赠送HORI膜的辨识方法，原装HORI膜最显著的特征是包装内附带的浅黄色擦镜纸，千万记住，是纸一般的质感，那可是高科技模仿不来的，绝不是一块普通的眼镜布。


▲原装HORI膜所配备的擦镜纸，注意纹理。

蜘蛛：说的没错！说到玩游戏，我们还少了一样东西！

兰姆：哼哼，引导盘。

蜘蛛：对，因为现在无论是ISO引导程序DevHook还是能够免盘运行ISO的3.03 OE系列自制系统，总是或多或少需要引导盘才能玩到全部的游戏。而目前市面上引导盘的种类也是相当多，有二手翻新盘，全新导盘，廉价游戏（The Best）的正版盘，以及打口盘。这些盘的价格都各不相同，这里就是看大家对引导盘的要求以及使用的频率来选择了。一般来说，使用DevHook的玩家朋友们应该选择一张全新的UMD引导盘，因为全新的UMD引导盘盘面无刮花，外壳也是原装出品，可靠的质量保证了读盘的流畅度，延长了光头的使用寿命。而使用3.03 OE的玩家，则使用二手翻新UMD引导盘就好了，因为3.03 OE有免盘功能，对于大部分游戏都有效果，因此只是偶尔几个引导一下，不需要特别去注意（友情提示，《怪物猎人》需要光盘引导）。引导盘的购买建议大体就是这样了，大家请根据需要购买。



▲黄色的包装和“the Best”字样是廉价版的标志。

兰姆：这里还要说一下如果区分全新和翻新的UMD引导盘。首先是看盘，UMD光盘的原装的外壳是非常新的，且没有刮花，这点是



评判是否全新的重点。接着就是看读盘的时间以及听PSP读盘时候的声音。通常，在桌面读取UMD光盘的信息时，只需要1到2秒即可出现游戏图标及动画。如果读盘时间长，又伴随着“喀喀”的声音，则要让店家换一张了。因为这很有可能是一张翻新的引导盘。

蜘蛛：恩，兰姆说的没错，很多东西还是小心谨慎为好。毕竟买主机不是买菜……

兰姆：现在我们就一起来归纳一下春节PSP的购买方案：

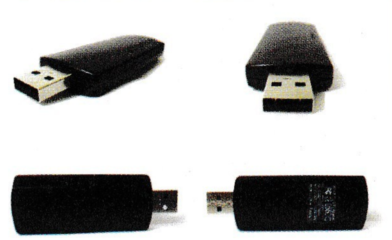
PSP豪华版主机一台（根据颜色不同价格不同，这里以黑色的为准）1680元+日本原装HORI膜50元+全新UMD引导盘120元（翻新的UMD引导盘价格是100元）+2GB高速组棒220元，总共是2110元，同时，记得让店家送你USB数据线，以及PSP北通硅胶套哦。店家一定不会不送的，因为这两个东西的进价并不贵。当然，这个是适合所有朋友的，如果你有其他的需求可以酌情购买。但是以上的购机方案已经可以让你完美的体验到PSP带给你的震撼了！



PSP 各色主机及配件价格

主机均为豪华版，普通版减去200元，软降版则相应的加上100元

项目	价格
PSP 黑色/白色/粉红	1680元
蓝色/银灰	1700元
2GB高速组棒	220元
4GB低速组棒	400元
SANDISK 2GB行棒	500元
SANDISK 4GB行棒	1000元
PSP HORI 原装膜	50元
PSP二手翻新引导盘	100元
PSP全新引导盘	120元
PSP廉价全新正版	160元
PSP游戏打口盘	130元
PSP摄像头	380元
PSP数据线（组装）	10元
PSP/NDSL两用54M高速神卡	140元



相信通过这样系统性的介绍后，一定可以买到称心如意的机器了。接下来就由蜘蛛为大家带来的“新年购机宝典之NDS终极购机指南”！

NDS终极购机指南

首先，我们还是要从主机来选择。现在国内能选择的版本只有两个，一个是美版一个是iQue的行货版，美版的颜色有水晶白，贵族粉，喷射黑，珐琅青和冰莹蓝，而行货只有水晶白，珠光红（粉红色的行货官方名称）和珐琅青。而目前“三免”烧录卡市场也已经成熟了，因此比较起来，蜘蛛还是建议大家购买iQue版的iDSL比较好！一方面，支持一下行货，另外一方面，一年的保修的确是相当诱人的地方。接下来我们就以iDSL为准，进行本次的购机行动！



iQue DS Lite

拿到iDSL的时候，我们应该先检查一下相关的配件是否齐全：一台iDSL主机（机身附触控笔一支）；一个电源；一支赠送的触摸笔；以及相关的保修卡和说明书。拿到机子后我们要做的第一件事情是核对主机编号，机身上的和说明书上的编号要一致！之后，开始检查主机背后电池盖的螺丝是否有划痕？如果有，那就要求BOSS换机。接下来便是检查主机外壳，由于DSL采用的是压克力材料（也就是那光滑的镜面采用的材料）。压克力有一个特点，一旦某处有一个裂痕的话，是无法修复的，必须全部更换。因此，大家一定要认真检查DSL的外壳是否完好。之后便是测试转轴，将机子上屏折120度和180度的时候我们可以明显的感觉到有卡尺，如果没有，那这台机也多半要换了。最后，将屏幕合上，检查屏幕的密合度是否优秀，具体方法是手抓住上屏，将iDSL倒过来看上下屏是否结合的紧密。如果以上检测都通过的话，那我们就准备开机检查了。

抽出DSL的笔，顺便测试一下笔的卡尺部分是否良好。之后开机检查。开机后先检查上下屏幕是否出现色温差（也就是上下屏亮度不同）的问题。之后找店家借一张“三免”烧录卡，以及microSD卡。店家如果推辞的话，你可以以购买烧录卡为理由要求。准备好烧录卡后就拷贝一些单色图片以便测试屏幕的坏点问题。检查的时候一定要多多注意，从屏幕中央开始往边缘检查，不要漫无目的的扫视。切换图片不要太快，以避免因为眼花而漏看了屏幕上的坏点。检查完屏幕后，便可以拔出烧录卡进行第一次的设定了。这里关键的部分是校对触摸屏这一步。一定要当场校对。

主机的检查就到底为止了，接下来便是配件了。NDSL需要的配件并不多，其中，屏幕保护膜是必须的。这里就先介绍屏幕保护膜的选择。原装膜是必须的，因为NDSL不比PSP，PSP用组膜无非就是看起来比较模糊一点，而NDSL如果用组膜，对下屏是非常不利的。而市场上的原装膜种类繁多，这里蜘蛛推荐给大家的是香港立新的OA膜。这种膜相比HORI，液晶大魔神等其他原装膜来说最大的好处就是下屏膜的制作工艺比较特殊，采用双层一次性压膜技术，因此，在透光率方面保证了原装膜应有的水平外，在厚度和强度上也增加了不少，厚度的增加对于抗磨损方面是非常有帮助的。而且目前立新OA膜目前价格是50元，和HORI膜一样，但OA并没有组装货，因此大家可以放心购买。如果要购买HORI膜，辨别原装方法可以参考PSP部分的HORI膜描述。



讲完膜以后，便是DSL购机中最麻烦的问题——烧录卡的选择了。先要说的是，SLOT-1和SLOT-2烧录卡的选择。现在市场上两个插口的烧录卡加起来已经有十多种了。如何正确的选择自己所需的烧录卡呢？这就要看大家对于自己的DSL有什么要求了。也许有些玩家会因为对GBA游戏还留有残念而放弃SLOT-1端口的烧录卡，对于这部分玩家，我的建议是：购买一张N-CARD或者是DS FIRE LINK。这种SLOT-1端口的烧录卡最大的优势就是内置1GB(合8Gb)容量（当然，除了1GB以外还有其他不同容量的选择），勉强能挤进三免的行列中，价格也是非常的便宜，绝对不会超过250元！而这种烧录卡惟一的劣势就在于不能当成U盘使用。而GBA端口建议再购买一张水晶卡（MAGIC FLASH）这种GBA烧录卡同样是走实惠路线，物美价廉的，最大512Mb带USB烧录器加起来还不到150元。这样总共加起来是400元，就可以同时享受到NDS游戏和GBA游戏的双重魅力了！



如果是不考虑GBA游戏的玩家就可以放心的来考虑目前市场上流行的那些三免烧录卡了。现在市场上比较热门的烧录卡有以下几种：ACEKARD、SC DS（ONE）、EZ5、M3 DS Simple、R4。这个排列顺序也代表了价格上的排列顺序。同时，以上大部分烧录卡都带有MOONSHELL架构，也就是直接内置了MOONSHELL的所有功能。现在，我们从AK开始一款一款介绍。AK在SLOT-1三免卡时代出道较早，虽然当时很好的解决了兼容性问题，但急于登场的代价是落下了硬伤，对microSD卡极其挑剔，而其独特的AKFS格式更是相当令人头痛的，不但需要软件辅助拷贝游戏，格式化之后的microSD卡还不能兼容其它数码设备，并要将所有的文件都堆在根目录下，目前已逐步淡出主流市场。而进入SLOT-1大战后异军突起的SC DS（ONE），这次SC厂商凭借SC DS一举改变了SC的产品在大家心目中廉价低端的形象，280元的价格非常具有震撼力！这种颇具震撼力的价格也成为SC在这次的烧录卡大战中失败的直接原因。我们再来看看老牌厂商EZFLASH的EZ系列的最新一代——EZ5，EZ5算是一款位居中游的烧录卡，总体而言EZ5兼容性优异且不挑卡，也是完全的三免烧录卡，价格在240元左右。尽管兼容性丝毫不差，但缺点就是软件开发略显迟缓，目前还不具备软复位等功能。而蜘蛛所推荐的是R4和M3 DS Simple。这两款烧录卡我们姑且不去讨论它们是如何的相似，就单说烧录卡本身，优异的兼容性以及198元的价位无疑是最具吸引力的地方！而厂商的软件开发迅速，每次升级都能带来新的功能，让人感觉到厂商是真正的在为玩家们考虑。当然，R4/M3 DS Simple的瑕疵也不是没有，比如这次放出的测试版内核竟然有很多玩家用了之后产生了各种BUG。而游戏兼容性方面也还是有一些问题存在，部分游戏运行的时候还是会白屏死机。说到内核，这里就说明一下，R4和M3 DS Simple其实并不是真正意义上的三免烧录卡，因为我们将CLEAN ROM放进SD卡中，R4/M3 DS Simple会自动帮CLEAN ROM打上存档补丁等各种工作，但这些工作并不需要玩家参与干涉，而是由内核自动完成。因此蜘蛛只能称之为准“三免”烧录卡。



最后便是microSD卡的选购了，目前市场上的microSD卡也是种类繁多：KINGMAX（胜创）、KINGSTON（金士顿）、SANDISK（晟碟）、A-DATE（威刚）等。性能方面也相差无几。但是，这里还是推荐大家购买台湾产的KINGMAX。传输和读取速度都非常优秀，而且，台湾产的KINGMAX运行《恶魔城 废墟的肖像》不会死机，而且售价也非常适中，1GB的才180元。

谈到这里，整个购机指南以及配机方案也都明了了。现在就来归纳一下配机方案：

需要GBA游戏功能的玩家推荐配机方案为：

iDSL（颜色自选，这里以白色为准）1140元+香港立新OA膜 50元+DS FIRE LINK 8Gb 250元+水晶卡 512Mb全套150元=1590元。

不需要GBA游戏功能的玩家推荐配机方案为：

iDSL白色 1140元+香港立新OA膜 50元+R4/M3 DS Simple 198元+KINGMAX 1GB microSD卡 180元=1568元。

可以看出，两款配机方案在价格上差别不大，但是，却适应了不同需求的用户。当然，玩家们可以任意组合性购买。打造出一个属于自己的游戏世界。接着，蜘蛛就把DSL各色主机以及相关实用配件的价格列出来，大家参考。

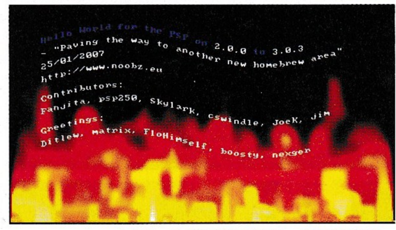


NDSL/iDSL 各色主机及配件价格	
水晶白/贵族粉（珠光粉）/珐琅青	1140元
喷射黑	1180元
冰莹蓝	1200元
香港立新OA膜	50元
ACEKARD	340元
SC DS（ONE）	280元
DS FIRE LINK 8Gb	250元
EZ5	240元
R4/M3 DS Simple	198元
NDSL 卡登士原装硅胶套	80元
EWIN震动卡	40元
NDSL 酷豹硅胶套	30元

篇幅有限，许多问题不能一一解答，更多内容请访问：http://pocket.levelup.cn，希望对大家有所帮助。

解放！3.03系统完全降级教程

TEXT BY 兰姆


▲图1：3.03系统下的第一个自制程序。

★降级日志★

1月26日，一个隐藏于2.00至3.03系统中多时的一个系统漏洞终于被发现，N00bz小组表示他们找到了包括3.03系统在内的所有PSP系统用户模式的使用方法。而打开3.03破解之门的，则还是传说中的2005年版的《横行霸道 自由城故事》（图1）。

1月29日，3.03降级程序正式发布，支持从3.03系统降级为1.50，作为当时目前最高版本的PSP系统的成功降级，宣告了PSP系统的反破解机制全线崩溃，因为此时世界上已经不存在不能够使用软件降级的主机了。

1月30日，3.10系统紧急发布。

★降级跟我来★

此次降级所对应的PSP型号：

这次发布的软件仅适用于3.03系统，但对应包含TA-082及TA-086等在内的目前全部型号主板。如果不是3.03系统，只要升级为3.03，然后即可降级为1.50系统。

降级前所要做的准备：

1.如果你的系统版本不是3.03，请先升级。如果你已经是3.03系统，请恢复初始化设置，并将系统语言及字体等信息选择为英文或者日文（建议选择英文）。

3.03升级包下载地址：

http://www.tg777.com/Software.asp?id=3261

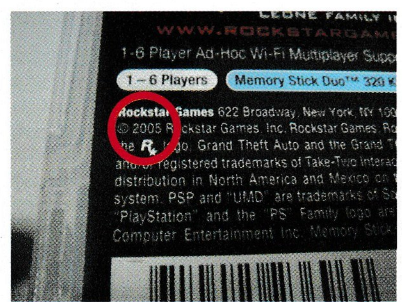
2.下载游戏城寨所提供的3.03降级完全版傻瓜包，请勿使用不明出处的版本。

降级傻瓜包下载地址：

http://www.tg777.com/Software.asp?id=3260

3.一张剩余容量至少为32MB的记忆棒，无论组装还是原装。

4.除此为你还需要一张2005年出厂的正版《横行霸道 自由城故事》，光盘所附带的升级包应该为2.00系统。（图2）


▲图2：注意包装盒上箭头所示的2005字样。

★降级步骤★

STEP 0：

请再次仔细阅读前面所提到的注意事项和准备步骤，确保你的操作正确完成。

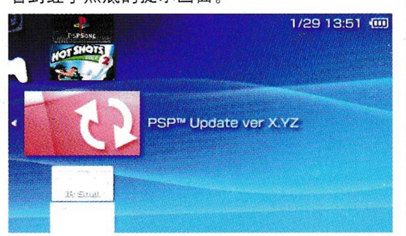
STEP 1：

在PC上运行傻瓜包（安全可靠的自解压缩包，以防止拷贝时的疏漏），选择记忆棒根目录即可。然后将正版《GTA：LCS》放入光驱，关机。再次启动PSP后请直接进入游戏，不要做其他多余的事情。

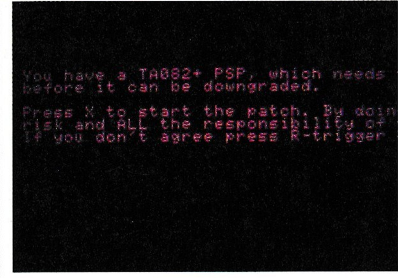
如果此前的步骤全部按照要求完成，当出现该画面时（图3），读取进度条将会停止前进，因为此时正在利用漏洞进入自制程序。如果成功的话，先是黑屏，然后闪过淡蓝色画面，之后会回到PSP的桌面菜单。这时，3.03 HEN已经成功驻入内存，可以在3.03系统下运行自制程序（降级包）了。

STEP 2：

现在，请保证电池剩余电量在75%以上，并连接可靠的外部电源。运行GAME目录下的PSP™ Upated ver X.YZ（图4），成功的话，将看到红字黑底的提示画面。

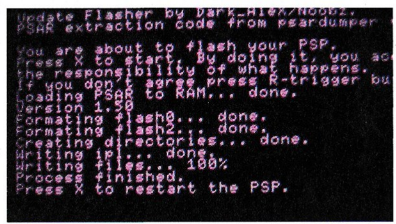


▲图4：PSP™ Upated ver X.YZ



▲图5：要求对TA-082以上型号的主板进行补丁。

如果你的PSP的主板是TA-082以上型号（例如：TA-082/TA-086），在降级开始前会出现一个要求进行补丁的画面（图5），这时按X键开始，按R键退出。开始后将出现淡蓝色画面，然后才出现真正的降级前的许可画面，老规矩，按X键开始，R键退出。此间请勿关闭电源，最好是不要进行任何不必要的操作。



▲图6：降级完成！

当出现"Press X to restart the PSP"时（图6），则表示降级已经结束，可按下X键重新启动PSP。重启之后将可能出现蓝屏初始化画面，按圈键继续，再次重启后即可回到1.50系统的界面。接下去可以选择使用1.50系统，也可以继续安装最新的自制系统3.03 OE-C。

★3.03 OE-C更新内容★

1.MP4 AVC（480MP4）播放速率官方极限是768Kbps，OE-C突破限制，高达16384Kbps（但是PSP硬件机能未必支持）。

2.启动OEC系统较以前系统快约3秒。

3.桌面菜单下支持CPU调频。

4.Wi-fi无线模式可以工作在333Mhz频率上了。

5.从booster的usbsss源代码得到启发，恢复菜单中加入了USB连接电脑上备份flash0和flash1的写入功能。

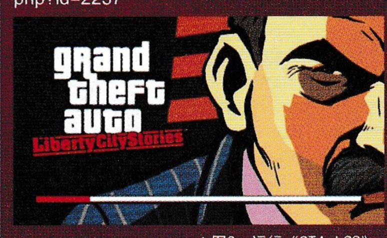
6.在xmb上支持直接删除iso的功能。

7.OE-C系统开始支持格式化记忆棒自动生成GAME303、GAME150和ISO目录。

8.修正上一版本一些小BUG。

接下去可以选择从此以后使用1.50系统，也可以继续安装最新的自制系统3.03 OE-C。篇幅有限，3.03 OE-C系统的安装教程请查阅：

http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2237



▲图3：运行《GTA：LCS》。

1.50系统文件结构放置说明

```
ms0:\  [记忆棒根目录]
 |
 |-PSP
 |  |-GAME       [破解游戏、自制软件放置处]
 |  |-MUSIC      [MP3音乐文件放置处、
 |  |-PHOTO      [图片放置处]
 |  └-SAVEDATA   [游戏存档]
 |-MP_ROOT
 |  └-100MNV01   [MP4电影文件放置处]
 └-ISO           [游戏镜像]
```

3.03 OE系统文件结构放置说明

```
ms0:\
 |
 |-PSP
 |  |-GAME       [PS模拟游戏及自制软件]
 |  |-GAME150    [1.50自制软件]
 |  |-GAME303    [3.03自制软件及官方试玩游戏]
 |  |-PHOTO      [截图保存]
 |  |-SAVEDATA   [游戏存档]
 |  └-VIDEO      [PMP/PMPAVC文件]
 |-MP_ROOT
 |  |-100MNV01   [MP4视频文件]
 |  └-101ANV01   [AVC视频文件]
 |-MUSIC         [MP3/WMA等音乐文件]
 |-ISO           [PSP游戏：ISO/CSO]
 |-PICTURE       [JPG/BMP等图像文件]
 |-VIDEO         [480MP4文件、AVI视频文件]
 └-seplugins     [OE系统插件]
```

休闲8 Fashion bar

如果你在今年里的某天，看到一个黑衣人在街上显摆地拿着个貌似iphone的东西，你可千万不要以为这是乔布斯良心发现，让iphone提前供货，也不必认为是苹果铁饭拿着模型在街上现世。你得相信这是款手机，同样有着全触摸屏设计的手机，本期的潮流数码将为大家揭开这款手机的神秘面纱。

春节很快就要到了，这里我仅代表个人向大家拜个早年，除了传统的春节，2月里最值得大家期待的肯定就是情人节了，为此，乱舞精心地为大家准备了一个情人节专题，希望读者朋友能够从中补习到一些情人节的知识。

文编：Breath 美编：豆子



新潮数码

主持人 Hikaru&凤间仁

全球定位应急皮鞋

曾经在电影里出现过的这种高科技装备即将成为商品。这是一款拥有全球定位系统的皮鞋，无论你走到哪行踪都会被及时反馈。更绝的是这种鞋子还可以用来发出危险警报，当穿着者遭遇危险的时候可以使用脚的大拇趾不动声色的发出求救信号，但这个信号的接收人需要事先进行设置。现在这款皮鞋已经申请了专利并准备大批量生产，售价预定为350美元左右。

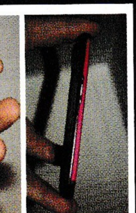


世界第一薄手机 >>>

三星公司继X820之后又发表了这款世界上最薄的手机“Ultra Edition”，其5.9mm的厚度比X820还薄整整1mm。这款“Ultra Edition”拥有GSM三频、内置320万像素相机、80MB内存，支持蓝牙、多媒体播放，另外还可TV-out观看照片、影片。从外观跟规格看来，“Ultra Edition”应该可以算是X820的后续机种，预定三月在欧洲先行发售。







<<< 柯达新型数码相框



柯达公司近日发表了EASYSHARE系列数码相框的新成员，该系列相框支持CF、SD、MMC、xD等常见记忆卡格式，拥有128MB内存，可通过USB端口从数码相机等设备中直接拷贝图片。除了JPG格式图片外，还支持MPEG-1、MPEG-4、MOV、AVI等视频格式，其内藏的立体声扬声器还可以用来播放MP3。该系列数码相框拥有10英寸800×480显示屏至7英寸480×234显示屏的多种规格可供选择，其售价也有280美元至130美元不等。

真正的“手”机 >>>

这是一款佩戴在手腕上的概念手机，设计者Sunman Kwon的大胆想象力令人称奇。这款手机将人手指的12个关节恰到好处的变成了手机的按键，使用者通过按压手指关节来拨通电话。这款极具创意的手机不知何时才能够作为实际商品发售。



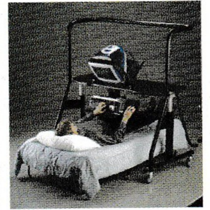


国产iPhone出炉：魅族手机M8

其实中国人的学习能力还是很强大的，上期刚刚介绍苹果公布了iPhone，国内就已经有人要赶在苹果上市之前先行“抢占市场”了。魅族在论坛上发布了一款M8，外形如图，据称，配置为：3.3英寸720×480TFT触摸显示屏（太炫了点），制式为GSM+TD，操作系统为Windows Mobile 6.0，双摄像头（300万像素+30万像素），机身尺寸105mm×57mm×11.5mm，比iPhone还略为苗条。别的不说，这么大的屏幕，这么前卫的操作系统，这么薄的机身，电池能用多久？我们拭目以待吧。希望国产手机从国外学来的不只是外形……



<<< 电动式角度调节电脑桌



这款新型电脑桌“ErgoQuest 500”可以说是“电脑虫”们的福音。它的显示器支架和键盘位置均可以进行角度调节（电动调节），无论是坐着、躺着均可以舒服的进行操作。整个电脑桌最大承重为180公斤，显示器支架可以支撑68公斤以下重量的显示器。这款电脑桌适用于需要卧床休息的病人和长时间进行电脑作业的使用者，只是3995美元的价格有些难以令人接受。

最先进的马桶 >>>

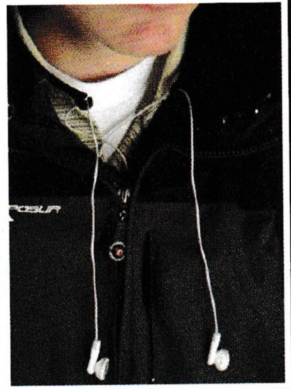
这是微软公司开发中的一款新型马桶（据说比尔·盖茨家的马桶与之类似），它的马桶盖上拥有21寸显示屏，能够上网以及通过Zune听音乐。更神的是它能够对使用者的便便进行分析，并提出饮食建议，比如建议摄取维生素什么的。不过他也有可能在您拉的正爽的时候提示您“您的马桶出现错误，请立即提起裤子，盖上马桶盖，重新启动马桶。”



防止耳机缠绕的项链

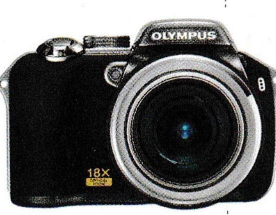
科技造福人类，但同时也会给人们带来一些小小的麻烦，比如两只耳机相互缠绕或者从脖子上滑落。而这款名为“TuneTether”的项链式发明就将为人们解决这个小烦恼，你只需要将它套在脖子上，再把耳机线穿过前端的两个挂钩即可，简单方便，而且仅需10美元。





奥林巴斯 SP-550UltraZoom >>>

1月25日，奥林巴斯在2007年新品发布会上推出了横跨μ系列、SP系列、FE系列的3大系列8款新品，其中代表性机器之一SP550UltraZoom尤其引人注目。相比前作，SP550的外形更加时尚、硬件配置、功能都有了不小的提升。它拥有18倍光学变焦、28mm大广角镜头，电子+光学双重防抖机能，高画质的710万像素CCD，并配置了每秒15张的高速连拍功能和预拍摄功能（半按快门时立即记录5张即时相片）。



城寨书房

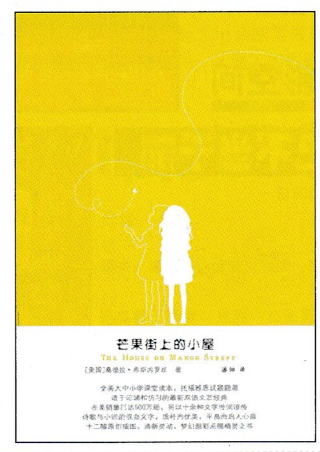
主持人 Hikaru

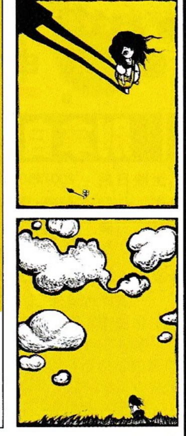
芒果街上的小屋

作者：余华

出版社：上海文艺出版社

这本书所记录的，是从女孩蜕变为女人的过程，是少女时代的最后的一段光阴。它像熟透的芒果一般，饱满多汁，任何轻微的碰撞都会留下印迹。这是一本优美纯净的小说。一本“诗小说”，一个关于成长，关于在写作中追求现实和精神家园的故事。它由几十个短篇组成，一个短篇讲述一个人、一件事、一个梦、几朵云，几棵树、几种感觉，语言清澈如流水，点缀着零落的韵脚和新奇的譬喻，如一首首长歌短调，各自成韵，又彼此钩连，汇聚出一个清晰世界，各样杂沓人生。所有的讲述都归于一个叙述中心：居住在拉丁裔贫民社区芒果街上的女孩埃斯佩朗莎。生就对弱的同情心和对美的感觉力，她用清澈的眼打量周围的世界，用美丽稚嫩的语言讲述成长，讲述沧桑，讲述生命的美好与不易，讲述年轻的热望和梦想，梦想着有一所自己的房子，梦想着在写作中追寻自我，获得自由和帮助别人的能力。2004年，西方著名文学评论家哈罗德·布鲁姆为本书编撰导读，同在一个导读系列中的还有《哈姆雷特》、《红字》等十余部传世之作。

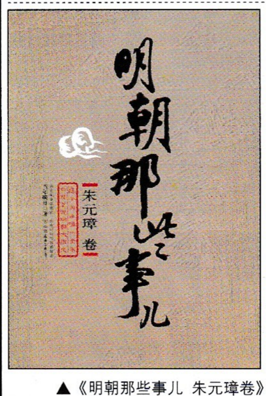




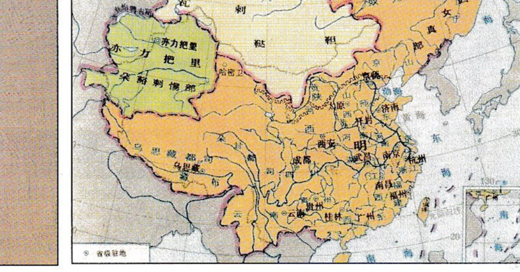
明朝那些事儿

作者：当年明月

出版社：中国友谊出版公司



▲《明朝那些事儿 朱元璋卷》



▲明朝疆域

对于这本书，可能经常上网的朋友会有所耳闻。有好事者认为这本书可以PK易中天的各种著作。与易中天近似的是，本书的作者同样强调写史即写人，书中的政治争斗、权谋之术、战争之术也在很大程度上满足了国人的胃口。《明朝那些事儿》主要讲述的是从1344年到1644年这三百年间关于明朝的一些故事，以史料为基础，以年代和具体人物为主线，并加入了小说的笔法，对明朝十七帝和其他王公权贵和小人物的命运进行全景展示，尤其对官场政治、战争、帝王心术着墨最多，并加入对当时政治经济制度、人伦道德的演义。《明朝那些事儿 朱元璋卷》则从朱元璋的出身开始写起，到永乐大帝夺位的靖难之役结束为止，叙述了明朝最坚苦卓绝的开国过程。更有笔墨描写了明朝最大的谜团——永乐夺位、建文失踪的靖难之役。

音乐茶座

主持人 玛鲁斯



流·行·音·乐·豆知识

电影原声唱片

电影原声唱片，Soundtrack，其原意是指电影声音中的音乐轨（另外还有对白、音效等，都录制在不同的音轨上），但现在已经泛指因电影而发行的音乐唱片，可以分成以下3种基本型态：

1.以歌曲为主的歌曲原声唱片，这是最常见的一种Soundtrack，因为其商业利益比纯配乐唱片要高出很多倍。绝大多数时候，这些歌曲都是现成品，但也有一些是真正为电影而创作的原著歌曲，比如《毕业生》是最典型的例子。

2.以配乐为主体的原声唱片，真正将电影中的音乐轨直接翻录成唱片的情况很少，一般原声唱片发行时，是将原始的Soundtrack进行删减并重新组合编排，以达到音乐的流畅性和完整感。但也有不是取自原始Original Soundtrack，而是音乐家根据配乐原谱，重新为发行唱片而特别选曲，有时还会重新改写编辑，重新演绎灌录，而这往往是大片巨制的做法。

3.没有使用在电影中，但挂名为电影原声唱片的音乐专辑，这当然是一种纯商业行为，而且也已经越来越普遍，甚至一部完全没有音乐的电影也会发行原声唱片。还有一种情况是“落选配乐”Rejected Score，就是音乐家已经完成的作品，最后没有使用在电影中，后来又发行了电影原声唱片，最著名的例子是Alex North为《2001年太空漫游》所做的“落选配乐”。

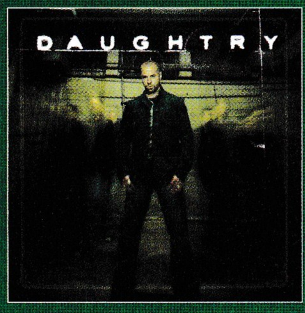
伊藤由奈，于夏威夷出生，拥有美国国籍。父亲为日本人，母亲为美国籍韩国人。她5岁时已经学习了能以七个八度唱歌，并曾在夏威夷当地50间高中的歌唱比赛中夺魁。夏威夷长大的伊藤，自小已接触到不同类型的音乐，Reggae、R&B、Hip-Hop等音乐都是她的最爱。

在2005年上映的日本漫画改编电影《NANA》中，她被选拔出演剧中Trapnest乐队主音芹泽蕾拉（REIRA），在2005年秋天独占鳌头、吸引了最高的话题关注，并且以REIRA starring YUNA ITO的名义发行了首张个人单曲《Endless Story》。出道作品搭上人气电影，自发行后连续6周维持在日本Oricon公信单曲榜前五名，创下了日本史上个人女歌手出道单曲之最高记录，并同时打破了1989年由宫泽理惠创下的连续5周记录。之后，她又创造了出道单曲连续10周进入了公信榜最佳10名的记录，令她一炮而红，成为2005年最亮眼的新人。在之后推出的多首单曲中，伊藤由奈接连挑战了不同类型的音乐，扩大了自己的音乐领域.在歌迷的久等下，首张个人大碟《HEART》也终于隆重登场了。《HEART》收录13首歌曲，包括情歌三部曲：《NANA》的《ENDLESS STORY》、日剧《Unfair》主题歌《Faith》，以及电影《LIMIT OF LOVE 海猿》主题曲《Precious》，同时也有伊藤由奈再度化身REIRA演唱的《NANA 2》的戏中歌《Truth》。

（本期levelup音乐台收录歌曲《Precious》）



◆专辑：HEART
◆演唱：伊藤由奈
◆发行时间：2007年01月24日
◆Oricon 2006年01月28日单曲排名：第1位



◆专辑：Daughtry
◆演唱：Daughtry
◆发行时间：2006年11月21日
◆Billboard 2007年01月26日～2007年02月01日排名：第1位

凭借其颇具爆发力的嗓音得到广大观众喜爱的“光头人气王”克里斯·多特里（Chris Daughtry）在第五届“美国偶像大赛”给人留下了深刻的印象。在凯丽·皮克勒（Kellie Pickler）之后，Chris Daughtry是同届的美国偶像中第二位发行正式专辑的歌手，作为Chris Daughtry的个人乐队Daughtry的首张正式专辑，这张《Daughtry》在全美发行首周的销量达到30万4千张，夺得了当周Billboard 200专辑榜的亚军。

和第四届美国偶像大赛中的Bo Bice（音乐台曾收录过其作品《The Real Thing》）一样，比起来“美国偶像大赛”冠军这个头衔，热爱摇滚乐的Chris Daughtry更想成为的是一位摇滚明星。和Bo Bice相比，Chris Daughtry不仅仅是拥有更出色的嗓音，而且其他方面也更具玩摇滚的素质。在第五届美国偶像大赛还没有完全结束的时候，Chris Daughtry已经组建了Daughtry乐队，就是为了证明他自己具有做音乐的实力。这张《Daughtry》中的绝大多数歌曲都由Chris Daughtry和他乐队的成员共同创作。在这张专辑中，Daughtry不仅得到了曾与“化学试验基地”（My Chemical Romance）和All-American Rejects等当红乐队合作过的制作人Howard Benson的帮助，就连我们十分熟悉的金属吉他英雄Slash也两刀助阵，与Daughtry合作了一首《What I Want》。从专辑中的歌曲来看，除了与Slash合作的《What I Want》以外，开场曲《It's Not Over》、《Home》、《Gone》和《What About Now》等多首单曲的旋律都还是非常不错的。

（本期levelup音乐台收录主打曲目《It's Not Over》）



电影小术语

ACTION FILM：动作片。泛指以快节奏动作制造趣味的电影，如西部片、功夫片、警匪片，但某些强调动作的闹剧也可包括在内。第一部广受欢迎的动作片是1903年的《火车大劫案》。

别拿自己不当干部



上映日期：2007年02月08日
类　　别：剧情/喜剧
导　　演：冯巩
主　　演：冯巩、王澜、闫妮、刘金山、刘惠、牛群
发　　行：紫禁城三联

"芝麻也算油"，　同意么？同意，您和王喜是同志，那您肯定赞成："工长也是干部"！

虽说在很多群众世俗的眼里喜哥这工长只是个兵头将尾的小角色，然而觉悟不俗的王喜却不这么看，总是处处以干部的标准严格更加严格要求自己。

王喜的语录是：咱要拿自己不当干部，那就没人拿咱当干部了！说起大工长王喜，那可不是一般二般的人物，手里管着二百号人，而且199个是女的，除了王大工长自己，手下只有一个爷们——喜哥的哥们，大老熊。王大工长这样多年的以身作则虽然没有得到广泛工友群众的充分理解，但耳濡目染的妻子张芸早已自觉按照"干部家属"应有的标准严格律己了，单位福利发酱豆腐她都把瓶子完好的留给同事，自己领破了罐的，为的是不给当"干部"的丈夫脸上抹黑；他们上小学的儿子更是因为自己有个当干部的老爸经常在同学面前豪情万丈……

生命中，总有一些人或事令我们感动和震撼，有的震撼来自轰轰烈烈，有的震撼来自跌跌宕宕，有的震撼来自凄凄楚楚，然而有的震撼，却来自于平平凡凡。影片中的主人公王喜，就为我们带来了这样一种震撼。整部影片，没有曲折离奇的情节和惊心动魄的冲突，而是通过白描写实的手法，把发生在王喜身上的几个波澜不惊的故事串连起来，慢慢推进、娓娓道来，就如同影片的主题音乐京东大鼓一样，朴实真挚、韵味醇厚。

史诗电影

上映日期：2007年01月26日
类　　别：喜剧
导　　演：杰森・弗瑞德伯格
主　　演：亚当・坎贝尔、卡尔・潘恩、詹尼弗・库里奇、洁玛・梅斯
发　　行：20世纪福克斯

为什么不该再次开启魔法衣橱的柜门？因为里面堆积了一年的大堆杂物会砸得你眼冒金星！在布满毒蛇的航班上尖叫会有什么后果？被塞缪尔・杰克逊直接摔下飞机！为什么万磁王的超能力最不实用？因为他可能被自己身体吸过来的大块金属打晕！《加勒比海盗2》里的大恶魔章鱼怪琼斯的触角除了杀人还能做什么？当DJ专用擦碟器呗，还省得手忙脚乱！14岁的哈利波特成了鹤发童颜的白胡子，加勒比海盗头子杰克船长跳起了街舞，无敌的超人被射中眼睛跌下高楼，《疯狂的神父》里面的瘦皮猴成了王国小鹿，还不忘跳跳踢踏舞，就连近来火到发爆、本身就有恶搞嫌疑的波拉特，也成了编剧们爆涮的人物。

作为《惊声尖笑》系列的六个编剧之二，本片的导演收起了《约会电影》小打小闹的烂摊子，决心要让自己的恶搞之路上几个档次。于是，这次的恶搞目标俨然蜕变为了大名鼎鼎的卖座影片——《纳尼亚王国传奇》、《达芬奇密码》、《加勒比海盗2》、《X战警3》、《疯狂的神父》、《航班蛇患》、《查理与巧克力工厂》、《哈利波特》、《超人归来》……以这两年有点来头的卖座大片们为基调，穿插着几部喜剧影片做调料，外国超强豪华版的"馒头血案"就这样新鲜出炉啦。只要你看的好莱坞大片够多，能够充分体会到这些恶搞的笑点，那么就准备来一次面部和腹部肌肉的全面运动吧！

爱情呼叫转移



上映日期：2007年02月08日
类　　别：喜剧/爱情
导　　演：张建亚
演　　员：徐峥、刘仪伟、宁静、白冰、伊能静、车永莉、沈星、小宋佳、范冰冰、瞿颖、姜宏波、秦海璐、黄圣依、龚蓓苾
发　　行：中国电影集团北京电影制片厂

婚姻，从幸福走向不幸需要多少年？答案是：7年。男人，试多少次才能找到梦中佳侣？答案是：12次。七年之痒，让长相平凡的徐朗终于在"审美疲劳"面前败下阵来，跟发妻分手；12个如花似玉女人，让徐朗在接下来的择偶过程中饱览人间春色，痛并快乐着。一切皆因自称"天使"的神秘人所送手机，具有阿拉丁神灯般魔力，能将梦中天使带到徐朗身边。

在10次选择过程中，徐朗体验到"天使"的童叟无欺，更体会到女人的性感百变。男人事业累，感情更累，12个天使面孔、魔鬼身材的女人让徐朗"爽"到更加"痛"到，虽是欲罢不能，实则勉为其难。12个女人的类型跟星座有异曲同工之妙，星星相映。要不美艳惹火，要不爽直干练，要不精打细算，要不古怪精灵，要不知性优雅，要不天真无邪，要不身家巨富，要不冷艳神秘，要不敏感多疑……

故事讲的是这样一个成年男人，他本可以找一个最理想的一个太太，但是突然之间有了很多的选择，而最后他又找到了别的东西。本片将是一部融时尚、幽默、欢快、感性于一体的一部喜剧爱情片。一个成年男人的生活当中的困惑、尴尬、茫然、窘迫全成为了搞笑的材料，有卡通风格，有网络笑话的元素，节奏会非常快，笑点的密集度很高，最后给大家一点情绪上的感动，对真情的一种感动。

五路追杀令

上映日期：2007年01月26日
类　　别：喜剧/犯罪/枪战/动作/冒险
导　　演：乔・卡纳汉
主　　演：本・阿弗莱克、杰瑞米・派文、瑞恩・雷诺德斯、安迪・加西亚
发　　行：环球

美国最有势力的黑帮老大普莱默・斯帕瑞扎最近很是如坐针毡，在横行无忌这么久以后，最近刚加入团伙不久的三流魔术师"艾斯"在FBI的追杀堵截下，决定弃暗投明，成为警方的污点证人，将手里所有的帮派犯罪的证据坦白从宽。这下可把FBI高兴坏了，想要打倒普莱默很久的他们把这个宝贵的污点证人放到了内华达州塔霍湖的豪华饭店，派出手下最厉害的两个"007级别"的特工把他监管保护起来。

但普莱默岂是吃素的，他很快开出重金悬赏艾斯的脑袋，100万美金的天价在黑帮内外传出，艾斯的那颗不值钱的浆糊脑袋顿时身价倍增。重金很快吸引了赏金猎手、退隐江湖的老手、想进入黑帮内线的混混、杀手级别的辣妹甚至双面黑帮人士的眼光。大家兵分五路往哀斯的藏身之处火速推进，与FBI人马即将狭路相逢。眼瞅着艾斯还在豪华饭店抱着毒品和妓女风流快活，完全不知道自己已经大祸临头……

本片中的黑帮背景并非虚构，这个名为科萨・诺斯特拉的黑道家族，正是目前在全美势力非凡的一伙。而艾斯和女杀手之一在现实中也有相对应的原版任务。作为一部集犯罪、悬疑、搞笑、黑色、枪战于一身的娱乐片，环环相扣的情节，快速的剪辑，血腥的暴力镜头，层出不穷风格各异的角色，略带恶搞风味的喜感情节，活脱脱一部上世纪90年代中期的黑色喜剧。

北美TOP5周末票房排行榜

单位：百万美元（01月26日—01月28日）

名次	片名	上映周数	周末票房	累计票房
1	《史诗电影》Epic Movie	1	19.200	19.200
2	《五路追杀令》Smokin' Aces	1	14.262	14.262
3	《博物馆之夜》Night at the Museum	6	9.450	216.738
4	《捉放爱》Catch and Release	1	8.000	8.000
5	《街舞少年》Stomp the Yard	3	7.800	50.653



香港TOP5周末票房排行榜

单位：百万港元（01月28日）

名次	片名	上映院数	上映日数	周末票房	累计票房
1	《血钻》Blood Diamond	31	11	0.65	5.82
2	《生日快乐》Happy birthday	33	11	0.47	5.34
3	《香水：一个杀人者的故事》	21	4	0.34	1.18
4	《巴别塔》Babel	14	18	0.22	2.93
5	《缘份精华游》The Holiday	22	25	0.17	9.21

点评 20世纪福克斯门下的《史诗电影》，拥有周末三天在2801家院线进账约1920万美元的首映收益。经由《惊声尖笑》系列四部曲，不断历练成长的无赖编剧组合"杰森・弗莱德伯格＆亚伦・塞尔泽"日渐神勇，上次的《约会电影》在2896家影院以单馆6500美元左右的成绩首发，而今年的《史诗电影》则将单家影院的平均值上扬至6800美元，稳中有升的战绩充分证明恶搞喜剧的恒常魅力与"杰＆亚"组合的长线潜能。环球方面的《五路追杀令》以约1400万美元的成绩跻身榜眼，单家电影院平均值6430美元，虽与状元《史诗电影》相去不远，但2218家的院线数却拉大了与《史诗电影》的距离。放映六周，时下狂销2.16亿美元的《博物馆之夜》极尽顽强，21%的跌幅为其死守住探花位置，至今未跌出三甲，20世纪福克斯这单买卖的手腕着实高明。目前超越《达・芬奇密码》的2.17亿美元已成定局，《X战警3》的2.24亿美元也有望突破。

点评 华纳对《血钻》采用奥斯卡级别的发行战术，通过观众和影评的褒奖来吸引更多的注意力和票房，这颗闪耀着政治，非洲和暴力的《血钻》的确吸引了人们的目光，本片在北美票房可以说是放长线钓大鱼，而自登陆香港影院以来，战术也颇为凑效，在依然低迷不堪香港票房市场，《血钻》终于获得了状元之位。排在第二位的《生日快乐》，作为马楚成的爱情片，上映四天就累计337万港元，稳坐了当周的香港票房冠军，显示出马楚成影片的力量所在。《香水：一个杀人者的故事》改编自德国著名作家徐四金经典畅销小说，在全球都广泛拥有读者，本片以累计118万的票房位居第三。《巴别塔》（国内译作《通天塔》）的票房有回升之势，看来近期收到奥斯卡的影响，很多强片又将再次跳入观众们的视线。《缘份精华游》（国内译作《恋爱假期》）在港上映四周后依然受到观众的欣赏，以累计921万港元依然留在票房排行的前五位。

流行服饰

主持人 小米格格

新时尚带给人们最大的冲击莫过于不以“貌”取人，在解放人们思想的同时，也为男生们的时装风格带来翻天覆地的变化。谁说做白领的就要穿西装？谁说做学生的就要穿中山服？追求时尚就要做出更多的尝试，扮演更多风格迥异的自己。这次我们要为大家介绍的就是几款入潮的街头风格冬装，让路人的眼睛都“亮”起来！

谁说冬装不“街头”？

No.01

▲ 白色短外套+棕色翻毛领在许多男士心中恐怕都是标准可爱女生的装扮，尤其是牛角扣，自从被引入到流行服饰中来，就一直作为女性外套中最常出现的点缀。而这套男装正是巧妙的利用了这种经典的女装设定，在袖口用棕色毛线收边将整个服饰的风格抓得刚刚好。许多人总是认为这种中性服饰，恐怕更适合白面小男生。其实中性服饰更能诠释一个人的内涵，更易于体现男生温柔可爱的一面。不过提醒各位，短装攻略的要点在于皮带，这一点可一定要多多注意。

▶ 翻毛领配毛衫？看到这种组合许多人恐怕都会觉得奇怪吧，尤其脑袋上再顶着一顶运动帽。其实这种重叠式的穿着方法正是街头小子们最喜欢的风格，自由、随意的嘻哈作风突现其中。尤其是深棕色外套与白色毛衫的外暗内亮的色彩搭配，那种跳跃感能够有效吸引大众目光。下身配上牛仔筒裤，脚下踩上一双滑板鞋或登山靴均可。



▲ 体现冬季的要素在哪？当然要数帽子、围巾还有毛衣了。而这套衣服最大的特点就在于三样冬季要素的组合。灰色毛线帽配彩条短围巾，将色彩重心集中在领口处，即使身处热闹非凡的街头，也能一眼就吸引住他人的目光。由于乐谱一般的毛衣底纹衬在墨绿外套下面更能突现温暖的感觉。

No.03

No.04

▲ 现在要为大家介绍的是一款刚刚上市的Sue&Sam皮带。与D&G的自由作风相比，这款皮带更加突出的是色彩、结构的简洁与修饰上恰到好处的细致，体现精干个性作风的同时，给人以时尚与优雅的美感。男装的皮带绝对是攻略的要点，各位男士可千万不能忽视哦！



除了我们传统的春节，2月还有什么值得我们期待的呢？在忙着筹备迎接新年的各位读者大人千万不要忘了2月14日这个具有特殊意义的日子——情人节。

情人节的由来

传说公元三世纪时，古罗马有一位暴君名为克劳狄斯(Claudius)。这一时代，古罗马的战事一直连绵不断，暴君克劳狄斯征召了大批公民前往战场，为了保证人们忠于战争，他下令禁止人们于此时结婚，甚至连已订了婚人也马上要解除婚约。许多年轻人就这样告别爱人，满怀悲愤地走向战场。

在离暴君的宫殿不远处的神庙里居住着一位为人崇敬的修士瓦沦丁(Valentine)，不论男女老幼，不论贫富贵贱，人们总会群集在他的周围，在祭坛的熊熊圣火前，聆听瓦沦丁的祈祷。对克劳狄斯的虐行，瓦沦丁自然感到非常难过，当一对情侣来到神庙请求他的帮助时，瓦沦丁在神圣的祭坛前为它们悄悄举行了婚礼。很快，一传十，十传百，很多情侣就在瓦沦丁的帮助下结成伴侣。最后，消息终于传到了克劳狄斯的耳里，暴跳如雷的克劳狄斯命令士兵冲进神庙，将瓦沦丁从一对正在举行婚礼的新人身旁拖走，投入地牢。

公元270年的2月14日，瓦沦丁在地牢里受尽折磨而死，朋友们将他安葬于圣普拉教堂。为了纪念瓦沦丁，人们把这一天作为“情人节”。

其实这只是精彩的情人节诞生秘录中的其中一篇，关于情人节的真实由来，谁又能说明白？大概这世上有多少情人就有多少关于情人节的来历吧。

情人节风俗

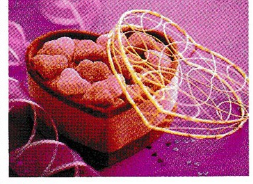
情人节的风俗很多，其中以1837～1901年英国维多利亚女王时期的情人节习俗最为独特。情人节，也就是2月14日这一天，每对情人将一株生有两朵含苞待放花蕾的春枝移植在特制的盆内，然后为赋予这朵花一个特殊的名字，其中规定花名的第一个字母必须与这对情人之一姓名的第一个字母吻合。在几天后，如果这春枝上的双蕾怒放，交相辉映，便预示这对情人白首偕老；如果双蕾各分西东，相北吐蕊，这对情人终将劳燕分飞；如果花开得硕大、灿烂，表示以后子孙满堂，合家欢乐；倘若一花枯萎凋谢，情人中的一人有早夭之险。

维多利亚时代之后，情人节风俗渐渐淡化。直到20世纪三四十年代，随着贺卡的盛行，情人节又热火重燃。在有的国家内，情人节已有演变为女方向男方表达情谊的趋势，于是，3月14日又成为“还情节”，即男子向女子馈赠礼物以示 “还情”。

情人节 关键字

巧克力、玫瑰花

■爱与永恒的代名词。



烛光晚餐

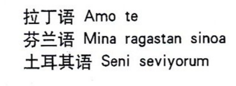
■朦胧摇曳的烛光，永远最浪漫的气氛。



我爱你

——用不同的语言，向你的她（他）说：“我爱你。”

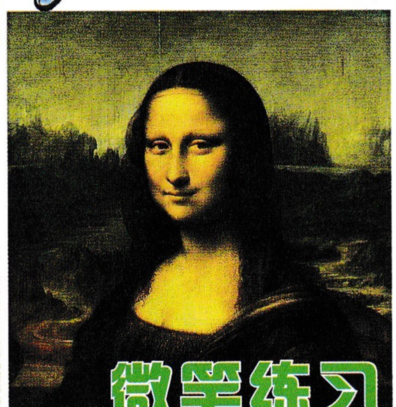
汉语 wo ai ni
英语 I love you
日语 a na ta no kou tou si ki
法语 Je t'aime
意大利语 Ti amo
西班牙语 Te quiero
德语 Ich liebe dich
俄语 Ya tibia loublou
葡萄牙语 Eo tu gochta
荷兰语 Ik hou van jou
挪威语 Jeg elsker deg
波兰语 Kocham chen
丹麦语 Jeg elsker dig
波斯语 Doust tet daran
犹太语 Ani ohev otakh
泰语 Tchan lak teu
阿拉伯语 Ana behabik
吉普塞语 Camav tu
拉丁语 Amo te
芬兰语 Mina ragastan sinoa
土耳其语 Seni seviyorum





~LOVE~FOREVER~

学会微笑，看起来是一个很低级的问题，你会说，谁不会微笑呢？但事实上我们的身边真的有很多人并不会微笑，请学会微笑吧，然后让我们一起，把微笑当作一种习惯，好好练习微笑吧。马上就是新年了，在过年时和朋友们一起的各种聚餐自然免不了，不过酒桌之上可不要贪杯哦，否则就会发生那喝醉后的几件糗事了。本栏目文摘性质的文章均有稿酬提供，请作者到如下网址提交信息，我们将在收到信息后的三个月内核实发放。



有魅力的微笑是天生的，但依靠自身的努力也完全可以拥有。因此演员或空姐通过微笑练习，能练出迷人的微笑。

笑脸中最重要的是嘴型。因为根据嘴型如何动，嘴角朝哪个方向，微笑也不同。面部肌肉跟其他的肌肉一样，使用得越多，越可以形成正确的移动。

从低音到高音一个音一个音地充分进行练习，放松肌肉后，伸直手掌温柔地按摩嘴周围。

第一阶段　放松肌肉

放松嘴唇周围肌肉就是微笑练习的第一阶段。又名“哆来咪练习”的嘴唇肌肉放松运动是从低音哆开始，到高音哆，大声地清楚地说三次每个音。不是连着练，而是一个音节一个音节地发音，为了正确的发音应注意嘴型。

第二阶段　给嘴唇肌肉增加弹性

形成笑容时最重要的部位是嘴角。如果锻炼嘴唇周围的肌肉，能使嘴角的移动变得更干练好看，也可以有效地预防皱纹。

如果嘴边儿变得干练有生机，整体表情就给人有弹性的感觉，所以不知不觉中显得更年轻。伸直背部，坐在镜子前面，反复练习最大地收缩或伸张。

张大嘴：长大嘴使嘴周围的肌肉最大限度地伸张。张大嘴能感觉到颚骨受刺激的程度，并保持这种状态10秒。

使嘴角紧张：闭上张开的嘴，拉紧两侧的嘴角，使嘴唇在水平上紧张起来，并保持10秒。

聚拢嘴唇：使嘴角紧张的状态下，慢慢地聚拢嘴唇。出现圆圆地卷起来的嘴唇聚拢在一起的感觉时，保持10秒。

保持微笑30秒。反复进行这一动作3次左右。

用门牙轻轻地咬住木筷子。把嘴角对准木筷子，两边都要翘起，并观察连接嘴唇两端的线是否与木筷子在同一水平线上。保持这个状态10秒。在第一状态下，轻轻地拔出木筷子之后，练习维持那状态。

第三阶段　形成微笑

这是在放松的状态下，根据大小练习笑容的过程，练习的关键是使嘴角上升的程度一致。如果嘴角歪斜，表情就不会太好看。练习各种笑容的过程中，就会发现最适合自己的微笑。

小微笑：把嘴角两端一齐往上提。给上嘴唇拉上去的紧张感。稍微露出2颗门牙，保持10秒之后，恢复原来的状态并放松。

普通微笑：慢慢使肌肉紧张起来，把嘴角两端一齐往上提。给上嘴唇拉上去的紧张感。露出上门牙6颗左右，眼睛也笑一点。保持10秒后，恢复原来的状态并放松。

大微笑：一边拉紧肌肉，使之强烈地紧张起来，一边把嘴角两端一齐往上提，露出10个左右的上门牙。也稍微露出下门牙。保持10秒后，恢复原来的状态并放松。

第四阶段　保持微笑

一旦寻找到满意的微笑，就要进行至少维持那个表情30秒中的训练。尤其是照相时不能展开笑颜而伤心的人，如果重点进行这一阶段的练习，就可以获得很大的效果。

第五阶段　修正微笑

虽然认真地进行了训练，但如果笑容还是不那么完美，就要寻找其他部分是否有问题。但如果能自信地敞开地笑，就可以把缺点转化为优点，不会成为大问题。

缺点1：嘴角上升时会歪。

意想不到的是两侧的嘴角不能一齐上升的人很多。这时利用木制筷子进行训练很有效。刚开始会比较难，但若反复练习，就会不知不觉中两边一齐上升，形成干练而老练的微笑。

缺点2：笑时露出牙龈。

笑的时候特别露很多牙龈的人，往往笑的时候没有自信，不是遮嘴，就是腼腆地笑。自然的笑容可以弥补露出牙龈的缺点，但由于本人太在意，所以很难笑出自然亮丽的笑。露出牙龈时，通过嘴唇肌肉的训练弥补弱点。

挑选满意的微笑

以各种形状尽情地试着笑。在其中挑选最满意的笑容。然后确认能看见多少牙龈。大概能看见2mm以内的牙龈，就很好看。

反复练习满意的微笑

照着镜子，试着笑出前面所选的微笑。在稍微露出牙龈的程度上，反复练习美丽的微笑。

拉上嘴唇

如果希望在大微笑时，不露出很多牙龈，就要给上嘴唇稍微加力，拉下上嘴唇。保持这一状态10秒。

第六阶段　修饰有魅力的微笑

如果认真练习，就会发现只有自己拥有的有魅力的微笑，并能展现那微笑。伸直背部和胸部，用正确的姿势在镜子前面边敞开笑，边修饰自己的微笑。



或许每个星座都有隐藏在自己内心深处不为人知的秘密，也许这一点连他们自己也没有意识到。这些潜在的特质都是真的吗？

12星座隐藏最深的一面

★白羊座：虽然爱闯荡事业，其实很居家。白羊座的人喜欢简单，因为在外面就会多很多麻烦，在家随便煮菜也是OK的，如果要请客的话，白羊座也很愿意自己来做菜，这样他会觉得很有意思，因此反而练就了一身好厨艺。

★金牛座：看似忠厚的金牛座，说谎却完全看不出来。金牛座的人平常是很实事求是，人家常常会让他务实的那面给骗住了，事实上，金牛座的人要耍心眼的话，一开始就耍了，所以一开始就被他骗了。

★双子座：看似坚强的双子座，却会躲在角落掉眼泪。双子座的人士是很好强的，经常在外人面前表现的很万能，所以绝对不会让人知道他有无能的时候，因此哭的时候是不会让人家看到的。

★巨蟹座：超级冒险家，他敢放弃所有的一切。对巨蟹座来说，家的定义有两种，一种就是家庭的「家」，一种就是四海为家的「家」。当他认为四海为家比较快乐时，他就敢舍弃一切。巨蟹座到了外面，便会融入当地的生活，而且都是独自一人，因为他要寻找的是内心之家。

★狮子座：有时狮子座的人会一副状况外的样子，其实他在装傻，很多事情他都看在眼里。所有事情他都很清楚，可是并不会介入，明哲保身。狮子座会以装傻或哈拉的方式就过去了，其实狮子座的人是很聪明的，他很怕后续会有的很多的麻烦。

★处女座：看似专情的处女座，其实非常的花心、好色。处女座的人平常都会表现的一副道貌岸然，讲话也是冠冕堂皇的样子，其实他常会藉机吃吃豆腐，却让人家无法抓他的把柄，这一点是处女座让人看不出来的另一面。

★天秤座：好像很大方，其实是小气鬼兼007。天秤座的人看起来什么都好，可是实际上别人也不会在他身上捞到什么好处。天秤座的人观察力相当惊人，他会去观察人家的生活起居，只要有一点不对劲，他就会心里有数。

★天蝎座：看似容易忌妒又爱报复，其实常被骗，而且很容易感动。虽然天蝎座的外表好像很聪明、很厉害、精明，什么事都可以一眼看穿，事实上要骗他的心是很容易的。几句花言巧语、一张写着贴心字句的卡片，就会让天蝎座很感动，整颗心都交给对方。

★射手座：看似随便，却有一贯政策不受更改。如果他已经事先计划好的事，是不会临时为任何人而改变的。在射手座的心中，有一些东西是不可以乱掉的，如果是会伤害到主体结构的事，他宁愿舍弃。

★摩羯座：摩羯座的人好像是呆板无趣，但其实他的另一面是非常浪漫多情的。成熟的摩羯座只要很确定一份感情，就会很勇于表达了，他的热情门关起来就知道了。

★水瓶座：信奉老二哲学，不想当老大。通常当人家要推举水瓶座的人当头时，他都会推却，因为水瓶座的人很清楚，当老二的人永远是老二，可是老大可不一定永远是老大。水瓶座的人平常看起来很搞怪，可是出风头的永远不是他，因为水瓶座的人很低调。



★双鱼座：双鱼座的另一面，理性、而且是工作狂。双鱼座的人名副其实就是有两种性格，在他感性迷蒙的另一面，就是理性与工作狂。而且双鱼座的人工作的时候做事非常精准，不赚钱的绝对不做。

热笑话　“医生……请问一下……听说吃红萝卜可以预防近视是真的吗？”“你怀疑啊！……你有看过小白兔带眼镜喔？”

喝醉后的几件糗事

从理论上来说，百分之九十以上的人，在三十岁之前都会喝醉过一次。至于喝醉之后的样子，可谓品种齐全，花样繁多……

◆我要数星星

单位年底欢聚，一个平时很沉稳的同事那天喝得眼睛血红。领导见势不好，赶紧让我把他送回家。可等我伸手招来出租车，这同事却死活不上车，反而兴致勃勃的坐在了马路沿上。只见他抬起头，很豪壮的对着天空说："谁说天上的星星数不清，今天晚上我就要把它们都数出来！"

◆拦警车

一次吃饭，一个哥儿们喝的有些高，但看起来还算清醒，大伙就没理他。饭局散场的时候，这哥儿们忽然冲到马路中央，伸手拦住了一辆正在巡逻的110警车，然后拉开车门，冲坐在里面的警察大声说：我知道你们这车一块一一公里，（青岛的出租车定价是每公里一块一）可你们也用不着写这么大给我看，你们以为我是近视眼呀……

◆生意真好

去饭店吃饭，有个哥儿们中途去厕所，回来后很神秘的告诉我们："这家酒店的生意太好了，连厕所里都摆着两桌！"

大伙正奇怪的时候，一伙人冲了过来，揪起那哥儿们就要打。我们当然不干了，问他们：他又没惹着你们，你们打他干什么？

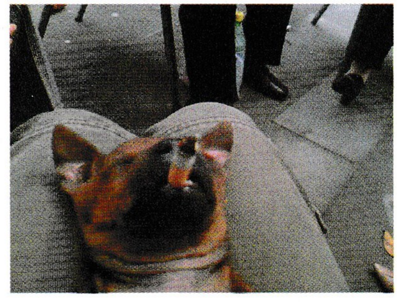
"打他干什么？我们吃饭吃的好好的，可这家伙跑到我们包房里撒了泡尿就走。"

◆车漏油了

有一个比较酷的哥儿们，一次他身穿皮裤脚蹬摩托去赶饭局。一通傻喝之后，大家撤退。在路边分手的时候，这哥儿们忽然尿急起来，就走到一棵树下，没解皮裤，但解开了腰带，只见他手提着腰带，冲着大树就开始畅快起来。

结束的时候，他还拎着腰带一通狂抖。

然后，他推出自己的摩托车。就在他要发动的时候，他注意到皮裤下的地面居然湿成了一团。于是，他特迷糊的问了我们一句："奇怪，我的车怎么漏油了？"



◆钞票大放送

当年在报社的时候，有个同事，他有个特传奇的爱好，一喝高了就喜欢给人发钱，一人一百，让人打车回家。谁不要他就跟谁急，狠不得暴打人家一顿。

可一到第二天，他就特委屈的挨个跑到人家面前，摆出一付可怜相："大哥，把昨天给你的钱还给我吧……"

最搞笑的是，同样的给人发钱的事，一个月内居然在他身上发生了三次。

◆扔手表

我老爸，酒醉后总爱和人打赌，有一次他深夜不回，我们去各酒馆找他。找到他时，他正在大街上嚷嚷着要和另一个人比手表的优劣。吵到最后，他老人家把手腕上的欧米茄脱下，往街对面一扔，然后急步走过去捡起来兴奋地大叫："你看，我的手表还在走，你也来试试？"

◆四海为家

我家门前有个花坛，有天清晨出门，发现花坛里睡着一个哥儿们，浑身上下只有一条小裤衩。

而他的衬衣，裤子，领带，都叠得整整齐齐的放在旁边，上面压着他的手机，居然是关了机的。还有皮鞋，也是整整齐齐的摆着，袜子放在鞋洞里……

看来这哥儿们是把这当家了。

后来一想，幸亏这哥儿们没有裸睡的爱好，不然，更有热闹可看了。

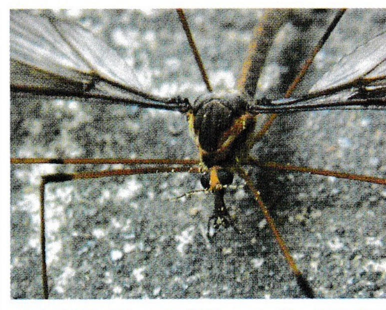
◆爬楼梯

有一次，天津来了网友，号称要把我们上海人灌倒在桌子底下，我们当然都不服气，于是轮番上阵。从啤酒喝到红酒，从红酒喝到黄酒，从黄酒喝到白酒，最终的结果是：那位天津的老兄本应把脚趾骨折的太太抱上楼，却稀里糊涂把我六岁的女儿从一楼背到七楼，再从七楼踉踉跄跄送回到一楼，被太太一顿暴打，眼都青了。

◆遭遇劫匪

跟一帮人喝完了酒，约了去某某家。走着走着，一个人就走丢不见了，另一个就去找他。

大家先到某某家，坐下，过了一会儿走丢的那个人来了，很神气地给大家说他碰上劫匪了，让他连打带吓用砖头把劫匪给砸跑了。话刚说完，去找他的那个人也到了，气急败坏的说走丢的那丫的用砖头砸他，砸得他抱头鼠窜。LU



对付蚊子的三大损招

所需工具：电蚊拍一把，小剪刀一把（越小越好）

第一招：活活饿死法

先用电蚊拍电一只蚊子，时间要短，只需把它电晕，电死了可不好玩。再抓起晕蚊，用小剪刀小心翼翼地把蚊嘴（吸管）剪去，小心，不要剪去蚊头，不然蚊子死了可没得玩。再把蚊子放进蚊帐（为什么？），稍后再交待。

过了一会儿，蚊子醒了，咦……嘴巴没了！还会飞，哈哈～～它再也吸不了你的血了，只好活活饿死。

第二招：活活气死法

用电蚊拍电晕一只蚊子，用剪刀小心剪去蚊子最前面的两条腿（蚊子共有6条腿，比金封运放少两条）。经本人N次研究，发现蚊子要吸血一定要靠最前面两条腿才能平衡支撑蚊嘴，瞄准血管插入。好了，把剪去两条前腿的蚊子放进蚊帐。

蚊子醒后，还好！嘴巴还在，再看，前腿没了，无论它怎么努力，都不能将蚊嘴准确地插进你的血管（功夫还没到家，又不会拄拐杖）。有嘴巴却吸不到美味的鲜血，还不把蚊子活活气死？！

第三招：活活累死法

电晕一只蚊子，用剪刀小心地剪去蚊子全部腿，一点不留。好了，蚊子没腿，就像一粒米，我就称它做"蚊米"。

"蚊米"醒后，飞起来，以为自己逃脱了，因为没腿却不能停下来，只能躺下（蚊子从来没试过躺下睡觉）。因为害怕，只好拼命地飞……。最后，活活累死。

好了，你现在可以钻进蚊帐，舒服地躺下。蚊帐里面有几只给你动过"大手术"的蚊子在飞。此时此刻，你再也不觉得蚊子讨厌，反而觉得蚊子"嗡嗡"的叫声是最美妙，最动听的音乐，可以安稳地睡一觉。LU

公交车上的故事

●崇拜公车司机?

一个很胖的女人上了公交车，找不到座位，只能拉着车上的拉环，不料司机一个急刹车胖女人把拉环拉断了，并一下子扑到了司机面前，司机看着她和她手上的拉环，没好气地说："集满三个，送司机签名照一张！"

●小偷也不容易啊！

某君乘公车常丢钱包，一天上车前，某君把厚厚的一叠纸折好放进信封，下车后发现信封被偷。第二天，某君刚上车不久，觉得腰间有一硬物，摸来一看，是昨天的那个信封，信封上写着：请不要开这样的玩笑，影响正常工作，谢谢！

●全车抢劫?

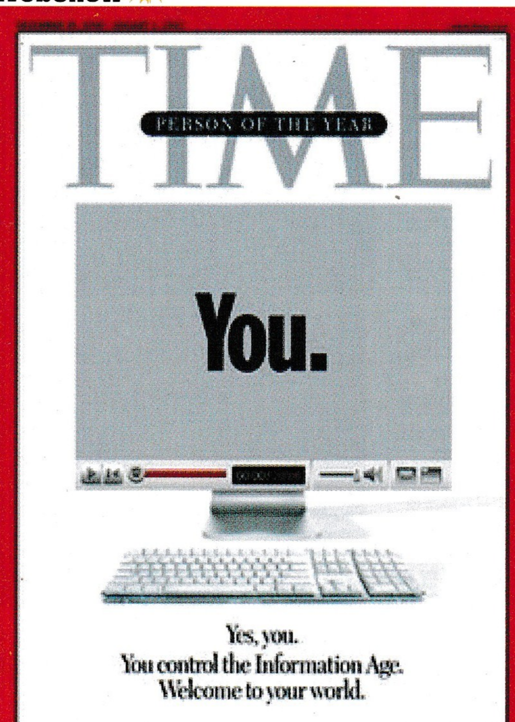
一乘客在无人售票车误投了张十元钞票，跟司机商量要站在门口收其他乘客的钱，把零头找回来，司机同意了。车很快驶到下一站，很多人争着上车。那人挡在门口，对每一位乘客都说："把钱给我。"对方往往一楞，但随即明了，把钱给他。依法炮制，他很快收了8个一元钱。这时上来一位大汉，虎背熊腰，剃着板寸，露着刺青。见有人拦着，怒道："干嘛呢？哥们儿？"那人道："一会儿再跟你说，先把钱给我。"对方眼珠子都圆了："说啥呢？"收钱的又催促："把钱给我！"壮汉张大了嘴，冲司机问："这小子干嘛的？"大汉堵在门口，后面的人上不来，车厢里的人又急着发车，所以大家七嘴八舌地嚷起来了："啰唆什么呢！快给钱！"大汉很快瘪了下去。只见他从口袋里掏出钱包递过来，哭丧着脸说："老大，身上就这点钱，你们人多，我服了。"

●没见过钞票?

一个外地朋友到北京，手拿50元的票子，在售票员面前晃着："见过没？见过没？"售票员气坏了，干脆拿出一张100的晃一下："这个你见过没？"

两人不愉快了好一阵，最后才搞明白，原来那人想去"建国门"LU

冷笑话：两只青蛙相爱了，结婚后生了一个蛤蟆，公青蛙见状大怒说："贱人，怎么回事？"母青蛙哭着说："他爹，认识你之前我整过容。"



2007年的YOU，还能在网上做什么？

没错，就是你，欢迎进入你自己的世界。去年末《时代》周刊评选出的2006年年度人物，不是单独的某一个个人，而是YOU，这个YOU是我们中的每一个人。《时代》周刊对此解释说：社会正从机构向个人过渡，如果你选择一个个人为年度人物，你必须得给出他是如何影响数百万人生活的理由。但是如果你选择数百万人为年度人物，你就用不着给出理由了，个人正在成为“新数字时代民主社会”的公民。2006年的年度人物是互联网上内容的所有使用者和创造者。这是第一个以如此正式的方式承认大众传播力和影响力的奖项。这是网络的力量，也是传播的力量。我们让这个世界由1.0升级进入2.0，很快你就会和3.0亲密接触了。YOU——所有互联网使用者正在改变着这世界的表达方式，进而改变世界。在2007年里，YOU还能在网上做什么样的进化？

在2007年里，搭构YOU的Web2.0

Web2.0是2003年之后互联网的热门概念之一，不过目前对什么是Web2.0并没有很严格的定义。一般来说Web2.0（也有人称之为互联网2.0）是相对Web1.0的新一类互联网应用的统称。Web1.0的主要特点在于用户通过浏览器获取信息，Web2.0则更注重用户的交互作用，用户既是网站内容的浏览者，也是网站内容的制造者。在Web2.0时代跳舞的那个人，就是你，是你在夺取全球传统媒体的统治；是你在开创和构造全新的数字民主；是你不图回报，但把那些“职业选手”在他们自己的战场打得一败涂地。

也许大家对以上略微枯燥的概念有些难以理解，那我就用眼下几种常见的Web2.0相关技术来解释，它们主要包括：博客、站点摘要（RSS）、百科全书、网摘、社会网络（SNS）、对等联网（P2P）、即时信息（IM）等。在去年，博客的风潮达到了前所未有的高度，个人网络化在“博客”上基本得到了实现，为Web2.0黄金时代的到来打响了头一炮。在2007年，Web2.0还将有何发展？

博客BLOG

作为Web2.0最活跃的形态之一的博客在2006年发展得如火如荼，自由与便利的理念已经渗透进普通网民的心中。据统计，自1998年一直至2007年2月，全球创立的博客总数从大约30多个到已经突破1亿。

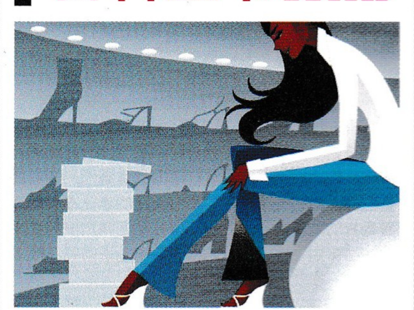
博客的原英文Blog是Web log的缩写，意为网络日志，也可以解释为使用特定的软件在网络上出版、发表和张贴文章的形式。人们在网络上利用博客工具，创建博客网站，写网络日志的现象称为博客现象。

博客最大特点就是将个人主页的个体特征与BBS的分享和公共性的特征结合起来。网络日志是一种个人化的表达，同时他又不具备隐私性。如果说BBS太强调公众性，而个人主页又相对缺乏公共性，那么“博客”技术就是两者结合。在博客王国里，真正耐人寻味的也许是：一种最具个人化的内容，却有最具公众性的形式。

自1998年的德拉吉报道[注]让世界第一次真正感受到了博客的力量起，全球网络几乎每时每刻都在通过博客产生信息爆发。去年一年间，中国的博客也发展到了辉煌阶段，且不说“老徐”、“寒白之战”、“郑渊洁”、“黄健翔”等名人博客所带来的巨大影响，仅在全球的1亿博客数量中，就有超过6000万的中文博客，越来越多的普通用户接受并且喜欢上了这种网络形式。如果把05年称为博客大众化元年，06年称为博客快速发展年，07年则将会是博客的成熟年，甚至有人预测：到2007年末，博客将使各大门户站相形见拙。

[注]1998年1月17日深夜，德拉吉在他的网站上发布了“克林顿绯闻案”，成为世界上第一个报道克林顿和莱温斯基绯闻的人，在整整半年时间内，引领了美国的“舆论导向”，使传统的主流媒体蒙羞。

百科全书WIKI



Wiki——一种多人协作的写作工具，中文名叫做维客。Wiki站点可以有多人甚至任何访问者来维护，每个人都可以发表自己的意见，或者对共同的主题进行扩展或者探讨。Wiki指一种超文本系统。这种超文本系统支持面向社群的协作式写作，同时也包括一组支持这种写作的辅助工具。有人认为，Wiki系统属于一种人类知识网格系统，我们可以对Wiki文本进行浏览、创建、更改，而且创建、更改、发布的代价远比HTML文本小；同时Wiki系统还支持面向社群的协作式写作，为协作式写作提供必要帮助；最后，Wiki的写作者自然构成了一个社群，Wiki系统为这个社群提供简单的交流工具。与其它超文本系统相比，Wiki有使用方便及开放的特点，所以Wiki系统可以帮助我们在一个社群内共享某领域的知识。

广为人知的维基百科全书，现在已经成了我们查阅资料和信息必不可少的工具网站。另外还衍生出了各种各样的Wiki站点，ACG爱好者可以自建一个游戏、动漫维基，甚至还有历史维基、体育维基等等……Wiki是协作、分享精神、互助精神的一个非常典型的体现，在2007年，它将更被广泛应用到各种网民，我们的知识网也将会不断扩大。

对等联网P2P

对等联网，P2P是Peer-To-Peer的缩写，Peer在英语里有“（地位、能力等）同等者”、“同事”和“伙伴”等意义。这样一来，P2P也就可以理解为“伙伴对伙伴”、“点对点”的意思。互联网能够发展至今，根本原因在于其布建的任何一根血脉都是为人与人之间的交流而设置的。而现在能够引起互联网震动的，无非也只有交流方式的变革本身。

P2P一开始就是传统秩序的颠覆者，有人译作“屁股对屁股”。名字俗不可耐，但却活脱脱刻画出它致力挑战中心霸主的叛逆精神。P2P可以说是长期以来处于受压迫地位的客户机的反叛和革命，分布式运算的可怕聚合力彰显无遗。

中国网民对P2P的印象恐怕会更深一些吧，电驴、BT等下载方式早已成为现在“下载爱好者”的主流应用软件，“我为人人，人人为我”的思想也早已渗透到网民中间，你可以在很短的时间里就将新买的120G硬盘塞得满满的^^

然而在我们尽说P2P的好时，也不得不想到，就如同历史总是在曲折中前进，任何新事物的发展总不会是一帆风顺的，P2P也已经成为盗版者最好的温床，一首歌曲便以迅雷不及掩耳之势传遍了整个互联网，这显然是传统的盗版方式所不能比拟的。一个形象的比喻是：你愿意挥汗如雨在天桥淘碟，还是愿意轻松候意在家享受宽带视频下载？网络传输这种传播方式迟早有一天会取代传统的以磁带、光盘为载体的影视音乐发行渠道，从而成为人们获取影音资源的主要渠道，这似乎已经成了一个不争的事实。P2P技术本身没有错，在于使用方式。

网络名词 >> 犬科，喜欢追逐论坛里的女生的那种类型，尤其喜欢死缠烂打。

2007年最期待网游音乐

在网络游戏的世界里，游戏配乐是玩家最忠实的伙伴，它对游戏场景的烘托，对玩家情绪的调节都起着非常重要的作用。或许你没有刻意去关注它，但是不可否认，没有动听配乐的游戏总会让人觉得缺了点什么，如同一道做得很精致的菜肴，如果少了点必须的调料，美妙的滋味可就大打折扣了。2007年已经开头，我们站在今年的起点处，向前路眺望一直期待着的网游大作，尽管现在还听不到它们的乐音，但我们可以藉由已知的相关消息在脑海中想象一下这些蒙着面纱让人期待的游戏配乐。

1. 《仙剑奇侠传Online》

这是一个重量级选手，聚焦了众人企盼的目光。《仙剑奇侠传》自从95年推出以来，不仅游戏成为经典，其十分动听的配乐以优美的旋律取胜，早已进入经典之列。十多年过去了，对于目前在研发中的《仙剑奇侠传Online》我们都抱有浓厚的兴趣和强烈的期待，估计网络版的配乐风格会延续单机版配乐的若干特色，相信仙剑的网络版能再次让玩家领略到当年的仙音缥缈，再现至情旋律，重温仙剑美梦。

2. 《一骑当千》

这款以中国后汉三国时代为背景的动作策略3D网游。据《一骑当千》的音乐制作——知名的小旭游戏音乐介绍，游戏的配乐由亚洲爱乐乐团现场演奏录制的。整个背景音乐以管弦乐为主，大气雄浑、节奏感强而且极富现代气息。同时50分钟的真人实录管弦背景音乐，也开创了游戏音乐史上最大的制作规模，是为玩家量身打造的辉煌史诗乐章。

3. 《蜀山Online》

以经典神怪小说《蜀山剑侠传》为背景，参考了大量佛经经典，融合卡通渲染技术而精心打造出的体现仙侠文化的奇幻网游，其配乐风格也会充分体现出中华源远流长的古文化，以民乐为主展示飘渺玄幻的氛围和感觉，在封测中游戏配乐就受到了好评，相信《蜀山》的音乐一定不会让等待的玩家失望。

4. 《诛仙》

这部流行网络玄幻小说将由完美时空改编为同名网络游戏推出，对映于原著这种当代流行仙侠奇幻风格，游戏配乐的风格想来应是不同于传统民乐，带有一点时尚现代感，同时又不失玄幻色彩，估计听来就能令人产生天马行空的想象，疑似来自梦中的乐声，这种独特的音乐我们的耳朵当然不可错过了。相信在《完美世界》和《武林外传》音乐大受好评之后，《诛仙》的配乐同样能给我们带来非凡体验。

5. 《魔戒Online：安格玛之影》

这款美国Turbine公司开发中的多人在线角色扮演网游，是首个基于托尔金文学作品打造的游戏。看过魔戒电影和原著的人想必都感受过宏伟壮阔的气势和及其宏大的世界观，如果说魔戒电影给我们强大的视觉冲击，这次由经典作品改编的网游在配乐方面希望也能带给我们听觉震撼，预测游戏的音乐也会带有玄幻色彩，声势磅礴浩大。

6. 《奇迹世界》

《奇迹世界》令无数当初通过《奇迹》接触网游的玩家心情激动，仅仅在游戏音乐上，Webzen更投入了千万美元巨资，邀请曾经为电影《指环王》配乐的霍华·箫担任作曲并指挥，而游戏的原声带更是请到世界四大交响乐团之一的俄罗斯交响乐团进行录制，我们就怀着憧憬的心静侯佳音吧！

7. 《莎木Online》

本作将带给玩家久违的感动，很多人都喜欢莎木系列的音乐，特别是那悠扬的二胡声使人陶醉。《莎木》的配乐在世界范围内引起巨大反响，还先后出版了3张《莎木》的原声大碟，许多玩家和没有玩过游戏的人都被这美妙的音乐所吸引，将其收作珍藏，我们有理由相信，这款网游的配乐也不会输给以前的光辉。

8. 《仙境传说2》

延续奇幻可爱风格，仙境传说游戏配乐的音乐已经得到了玩家的广泛认可，《仙境传说》的原声大碟也已在日韩推出，收录5首主题曲和重新编曲的游戏背景音乐。这次《RO2》请到日本知名的作曲家菅野洋子担任游戏配乐。活跃于游戏、卡通动画、电影与电视广告影片等作曲领域的菅野大神，必将带给我们一个动听的《RO2》。



2007年，网上购物的支付方式将更成熟

在网上购物的人越来越多。第一是便宜，由于省略了许多中间环节，网上购物比传统渠道购物要便宜20%至30%；其次是方便，足不出户，轻点鼠标，所购商品就能送到家里；第三是品种齐全，网上可以买到几乎所有商品。所以说，网上购物又省钱又省力，坐在家里就能购遍天下物。

虽然网上购物初期的支付、信息和物流等问题已经得到比较好的解决，但是网上购物依然存在着巨大的障碍。首先是购物习惯问题，尽管网上购物有许多优势，但大家还是习惯于去实际的店面买东西，通过网络购物的比用传统方式购物的还是少之又少；第二是信用问题，通过网络购物，消费者是在和一个看不见的商家进行交易，他总是感到不放心，而事实上网上购物的欺诈事件也时有发生。







2007年，经过一系列变革之后，网上的支付方式将会更加成熟，如今，银行对网上交易的支撑也越来越成熟，网民的消费意识也不断走向理性。但在以前，由于支付方式的不足，一般网民通过购物网站购买的商品很大部分是线上沟通，线下交易，这样给骗子造成了可乘之机。现在不管从我国的淘宝网，还是从Ebay中国网站来看，前者使用支付宝，后者使用贝宝，利用这两个支付工具都实现了先到货、后付款的模式。国内知名的购物网站北斗手机网也实现了这一模式，越来越多规模大、诚信度高的电子商务网站加入到这一模式下。

据说从今年起，支付宝将对非淘宝网站和阿里巴巴网站使用支付宝的商家收费。收费标准目前暂定有2种，一种是按照支付总额的1.5%收取，对于点卡类则按照1%收取。从商家角度来说，只要从交易中挣到钱，支付给支付宝一定费用是可以接受的，毕竟天下没有白吃的午餐。商家们更希望通过支付服务费形式，支付宝能给网上交易提供更好的支付保障，吸引更多的网民加入到网购中来。

狼族，热爱美色，不过比犬科作风正派一点，不会纠缠。 —— 网络名词

机战杂兵的忧郁

Posted by 古梓 2007-1-26 9:13:00

我，众多机战低端杂兵中的一员。为什么要说低端，那是因为我们的名字前面并没有加上例如"精英"、"特种"之类的称号，而又比AI类型先进那么一点点（它们没有表情，没有台词，有声音却仅仅是莫名其妙的效果音），更重要的一点是，我们拥有AI所不具备的高级思想，那就是跟老板要工资。话说，为什么近来机战中AI类型不断推陈出新，几乎把我们杂兵的饭碗都抢走了呢？还不是老板抠门，舍不得出那些零头小费啊。

说到我们这些杂兵，也许对于玩家来说，惟一的价值便是帮他们存钱提升气力，除此之外，基本上就可以算是可有可无的那一类型。你们可知道，我们杂兵有多么辛苦啊。每天天还没亮就得起来换装上阵，一到晚上还得端茶送水，玩家不睡觉我们就甭想休息，这样的日子是人该过的吗？可一晃就是15年啊，15年啊，丑媳妇都该熬成婆了。



以前我们的工作量还算是轻的，不外乎往那方框中一露脸，然后打出一行套套到可以模式化的台词，被K掉了把屏幕变成雪花点，然后移驾到另一台废材机种上再被K，如此循环虽然过程极其枯燥，但也算是简简单单就能拿到生活费那种人士。反正我这人胸无大志，茫茫人海中能幸存下来就算万幸，哪还争什么名分地位。可惜好景不长，我总算是明白老板到底是什么样一种生物了。他们只看见你拿他们的钱了，却没有看到为了拿钱你到底付出了多少。于是乎，随着机能增强，我们又多了一项劳动输出，那就是表情和声音。单纯表情而言，倒也没什么，不外乎冷面和惊讶两种，傻子都会。可声音就不一样了，老板要求我们要像《演员的自我修养》上所介绍的那样，表演要由外而内、再由内而外，结果每次被KO的时候，你们看到我们那些很无聊的最后遗言貌似没什么价值，可我们都是拼上了性命在号啊号。日子久了，有的人性格分裂了，有的人得了抑郁症，有的人得了教师综合症（慢性咽喉炎，这算轻的）。就算是再有激情的演员也经不起这么一而再再而三的折腾啊，所以你们会发现在后来的作品中杂兵的声音都非常呆板，就好像被干掉了也无动于衷似的。无它，都是在老板的无耻要求下个个麻木，失去了人最起码该有的情感表现能力。

进入ALPHA世纪后，杂兵的待遇更是每况愈下，你们看看那些主角、那些逆天小屁孩，虽然个个都戴着头盔上场，可他们头盔的材料咋就那么好呢，折射率咋就那么适中呢，刚好可以看到他们英俊（部分算是老土比较合适）的相貌呢？而反观我们，那头盔貌似被涂上了一层厚厚的黑漆，隐约看到个鼻子和一张颇为郁闷的嘴巴。这算个什么回事，我们强烈抗议，要改善待遇，结果闹了好一阵子最后也不了了之。随后发生的事情更令我们对老板的奸商本质抱以百分之二百的肯定。主角们个个都脱掉头盔啦，也不管宇宙上有没有空气这么一样必备品，就为了让他们自以为是的飘逸发型不被搞乱，就为了让他们忒不怎么样的相貌得以保存在喜新厌旧的玩家脑海中。好家伙，这年头，为了漂亮，连命都可以不要。我这才明白过来，为什么有些人肯出重金把自己全身上下N多原装部件都换了个遍。扯远了，当我们以为自己也可以不戴头盔潇洒一回了过把戏瘾时，我发现我们错了，错得相当的严重。还是戴着头盔憋气，虽然折射率有所调整，可还是没有看到我们那双水汪汪的大眼睛。老板那句话说得粉好，让你们登个大头照，那我是不是该付给你们肖像使用费啊？我A他个BC，DE他的FG的，算了，咱是文明人，不说那些恶心的粗言秽语，我忍。

如果说后期有两项全新的设定让我们这些杂兵突然觉得，这个行当实在是干不下去了，子啊你就把我带走吧。那便是某死胖子所带来的看家本领，小队系统和KO动画附加。有时候，我们真想找个机会把这个胖子拖去作超强脱脂手术。在他满载荣誉自命不凡的时候，可曾想过，这些设定在本质上只是变相的增加我们的工作量，而且工资还依旧维持在无人能敌的超低生活水准上。

小队系统，有人说是为了让更多角色得以出场战斗而不至于沦落为板凳万年候补。我可以十分肯定地告诉你们，错了，你们全都错了。小队系统的真意是让我们这些敌方杂兵可以更多地出现在战场上，好让玩家肆意的虐杀，从而积攒出三位数的击破敌兵数。够狠吧，我们还什么都不知道，以四人为一组疯狂地往前冲，好不威风，可惜在对手强大到令人无语的小队武器面前，我们又能算得了什么？偏生击破数又影响到许多隐藏机体的入手，从此战场上便再无宁日，就算条件不是全灭敌人而是击破某某强敌，可玩家居然完全无视条件，见到杂兵就杀，跟杀红了眼的疯子别无二致（却把主要强敌晾在一边让他哪儿凉快上哪儿呆着去），只要看到数字一直往上涨他们内心就能得到莫大的满足，什么人啊这是。







KO动画附加就更是让我们苦不堪言，那个死胖子，真该拖出去刨坑埋了。话说第二次ALPHA中有了这个设定后，玩家便不再满足于仅仅把敌人干掉就行，还非常喜欢用很是无聊的大招来干掉那些根本就已经快要挂的敌人。为什么？因为他们看着很爽，还能听到许多角色的特殊热血愤青式台词，如某都满头白发还恬不知耻的和年轻人抢板凳的大叔，一句"我的斩舰刀无所不断"傻帽到了极点。可惜，玩家们根本不知道他们这么做对我们到底有多大的伤害。以前吧，就算机体被KO了，我们还能趁着废材左右摇晃喷火的间隙赶紧按下逃生的按钮，可现在，一刀下去，根本连按钮救命的时间都不给你，随着机体一起炸得是烟消云消日月无光（抱歉，请原谅我一时激动语无伦次了）。基本上，我们这些杂兵兄弟遇到这种事情绝对是非死即伤（重伤那种），虽然事后还能得到老板一些十分微薄的医疗补助，可这又有什么用？我捅你一刀让你半死不活的，然后给钱你住院，你能答应吗？你也许要问，为什么你这家伙还好好地在这里吐苦水啊？那是因为我聪明，KO动画是和大招直接挂钩的，而大招又和气力联系紧密，换句话说，只要对方还没足够气力，那我们就算被干掉也不会出现KO动画。于是，每一战，我第一个前锋就往前冲，反正以我这部翻了好几次新内里几乎全是废铁的烂机是绝对打不中对方的，就算打中了，也伤不了他们多少，就算伤了他们多少，他们不还有精神吗，反正一上去肯定第一个被放倒，早死早超生吧。

貌似机战OGS快要出了吧，好像是，而且我还听说在OG中我们这些杂兵和对方实力差距不会那么悬殊了，也就是说我们也可以偿偿干掉对方的感觉了。嗯，好啊，等着吧，老板还有这些主角们，是时候让你们偿点苦头啦，哇哈哈……正当他狂笑不止的时候，他却忘记了这世上还有一样叫"金手指"的东西，虽然部分人包括笔者是从来不用的……

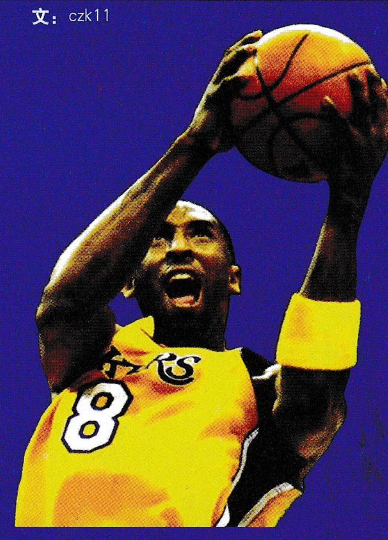
热笑话 医生：喂！快醒醒！病人：什么事？医生：时间到了，该服安眠药了。病人：啊，我差点忘了！

2006 珍藏在我们记忆里的那些英雄影像

文：czk11

2006年过去了，波澜不惊。我们的年代很和平，没有狂人发动的战争；我们的理想很平实，实现或遗忘都没有惊喜。

我们的心，日渐麻木，真的没有什么东西可以唤醒它了么？有，而且很多。随手掬来，连成一串。谨以此文献给——在这个平凡年代里，不平凡的你们。你们是我心中——永远的英雄。



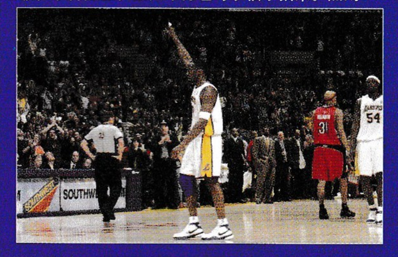
倚天屠龙，科比的81分

奇迹总是在悄无声息间发生。很多年以后，央视也许会后悔，后悔为什么没买下这场比赛的转播权，让万千观众痛失见证历史的机会；很多年以后，当科比已经飘散成了风中的传奇，这个81分还是会永铭史册。

每一场伟大的表演背后，总会有那么几个失意的陪衬者。纽约尼克斯队的悔恨，成就了张伯伦的盖世无双，而这一次被钉在耻辱柱上的则是多伦多猛龙队。即使他们拥有波什这样的好手，即使他们曾一度领先18分，还是无济于事。因为，对手是科比，科比·布莱恩特，如今的联盟第一人。

2005——2006赛季的科比有多可怕，这些数字会告诉你：三节62分，连续4场45+，整个赛季7次50+，他几乎是以一己之力把还在重建中的湖人带入了季后赛。而凌驾于所有这一切之上的，正是那个不可思议的81分。

81分有多难？这么说吧，一场比赛砍下三四十分，对于NBA的超级巨星们来说是家常便饭。手再热些，五六十分也可以信手拈来。然则81分，至少对于现代篮球运动来说，是一个不可企及的神话。就连一代球神乔丹，他职业生涯的最高也才69分。不错，张伯伦是砍下过100分，但当时NBA的防守强度和现在比起来又岂可同日而语。是的，就连科比自己都承认："当我还是小孩的时候，我做梦都不敢想象能完成这个壮举，在那时候看来这根本是个不可能完成的任务。"



所有人都以怀疑的目光审视着已经两连败的湖人，然后，科比爆发了。科比突破，科比上篮，科比中投，科比远射，他存在于球场的每一个角落，他用杀手的敏锐一次次撕扯着猛龙坚固的防线。不论是一对一还是区域联防，都无法羁绊住他风一般的脚步。只有犯规，可惜，这是科比，不是奥尼尔。

终场前43.4秒，科比完成了81分的伟业，带着疲惫和满足，他傲然离去。每个人的一生，都会有只属于自己的巅峰一刻。而现在这一刻，就只属于科比，他一个人。斯台普斯体育馆沸腾了，"MVP"、"MVP"的欢呼声不绝于耳。科比挥挥手，示意安静。他首先想到的，不是如何在闻讯而来的记者面前夸夸奇谈，而是回身抱起小女儿，享受天伦之乐。无数人被他感动，无数心灵铭记这个光辉的瞬间，但对当事人自己来说，它很普通。一如过去十年的每一场比赛，一如整个赛季无数次的生死角逐。

泰戈尔曾经说过：鸟翼上系了黄金，这鸟便永远不能在天空飞翔了。当NBA烽火重燃，当紫金8号被封存，当披上新的24号战袍，科比有没有被盛名所累呢？得分减少了，只有在关键时刻他才会显露杀手本色，一锤定音；助攻增加了，渐渐的向一个真正的领袖蜕变。NBA每年都在变，科比却没有变，依旧是那个飞翔的科比，那个无所不能的洛城王子。

81分意味着什么？意味着科比的新绰号——81分先生；意味着一种精神，一种永不言弃的精神——81分精神；意味着NBA历史上的第二高分——81分，一个神都没有达到过的高度。

24号预示着什么？一天的24小时？半场比赛的24分钟？一次进攻的24秒？又或者，是隐含着超越23号的野心。

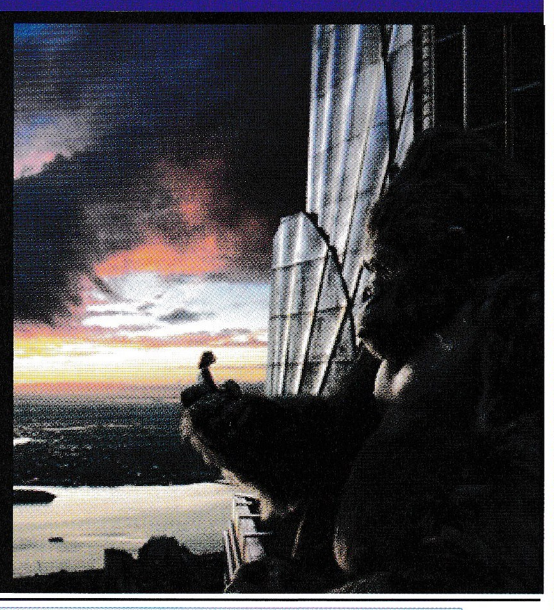
81分属于那个永远的8号，而对于现在这个24号来说，过往已成云烟，一切重新开始。很多人问他，你什么时候能拿82分啊？

他总是这么回答：任何一场比赛前，我从没想过今晚能拿多少分。只要平时我练得够刻苦，够认真，正式比赛时上去放开打就行了。拼满全场，其他都不重要。

哦，那就让我们期待下一次奇迹吧。也许会等很久，也许，就在明天。

金刚，很……

金刚很有名。一个被连续翻拍了三次的故事，即使再后知后觉的人，对它的来龙去脉也是耳熟能详。1933年的原汁原味，1976年的重铸经典，都在影史上留下了不朽的痕迹。严格来说，2005年的《金刚》，炒的是冷饭的冷饭。就像《星球大战》之于乔治·卢卡斯那样，《金刚》之于彼得·杰克逊，也不过是为了还童年的一个心愿。幸好，经典并不会因为时间的流逝而褪色，风过留痕，这诞生在21世纪，运用最新科技包装出来的《金刚》，总算还是对得住人们对它的期待。



金刚很独特。美女与野兽，超越物种的情感，本身就非常的耐人寻味。而如何把握好煽情的尺度，既催人泪下又不至于让观众感到很假，更是摆在导演面前的最大难题。在我看来本片宣扬的并不单纯就是人兽之恋，更多的，表现的是一种温情：异种生命的互相理解、互相依赖、互相扶持。这一切，在金刚跳下帝国大厦的瞬间升华到了顶峰。你还记得那最后的一眼吗？金刚和女主角安虽然无法用世俗的语言来交流心中的情感，倾诉各自的爱，但只要一个眼神，便已经足够。那个眼神，它分明说的是：你没事，我就安心了。安泪流满面，所有的观众也跟着一起泪流满面，这还是一只未驯化的野兽吗？不，分明是一个有血有肉的人。可能，它比许多被水泥森林遮蔽了双眼的都市人，都要更接近人的本质、人的原初。

金刚很孤独。它的孤独缘于它的独一无二，它的孤独缘于它的强大。骷髅岛的生存环境是如此严酷，以至于只有坐在山顶看日出日落的时候，弱肉强食的阴冷才能从它的心中彻底抹去。为什么金刚总喜欢登高，为什么它一定要爬上帝国大厦，当然你可以理解为这是强者的孤傲，不容许任何生命忽视自己的存在。不过在我看来：它只是需要一个不受任何人打扰的地方，来与爱人静静享受两人世界的甜蜜。从骷髅岛的断崖到帝国大厦的楼顶，同样的夕阳，同样的一个安，同样的不对称中透出的和谐之美。"前不见古人，后不见来者。念天地之悠悠，独怆然而涕下"，每念及此，嗟然长叹。看来最深的孤独，即使爱人就在身边，



也是消解不了的。谁叫这世界上只有这么一只金刚呢。造物主很神奇，造物主也很残酷。当金刚的尸体砸落在纽约的大道上，卡尔说了一句很有哲理的话："它是因为美丽所毁"，诚哉斯言。

金刚的特效很出色。魔戒三部曲的幕后英雄维塔工作室，对同是自家出品的《金刚》当然不遗余力。两亿美元打造出了一个几近真实的虚拟角色，它的魅力正如它的体形那样，是无坚不摧和无法抗拒的。本片的金刚不仅在外形与神采上更接近自然界真实的大猩猩，它多变的性格，它与安之间鲜明的互动，也远远超脱出了电脑特技的范畴。这只大猩猩的表现，足够让全世界大部分的男演员汗颜。究其原因，也许是彼得·杰克逊在设计之初，就是把它当人来看待的："金刚是我们创造过最复杂的角色，我们必须让它像一个演员那样表演，让它的脸部和眼神能够表达感情。"

金刚的造势很成功。从05年12月开始，雪片般的信息便源源不断地从大洋彼岸飞来，海报、花絮、高清预告片，吊足了所有人的胃口。我是一个完美主义者，所以我强忍住了网络上无数盗版的诱惑，直到二月的某一天才坐进电影院，去享受这一场长达三个小时的视听盛宴。你问我什么感觉？我只想对你说：哥们，2006年你错过什么也千万别错过《金刚》哦，60元的票价的确有些贵，但绝对物超所值。

金刚，果然很好、很强大。

霍元甲，英雄不死

"拳无影，脚无形，心无惧，能无量。不求技压群雄，只为自强不息。"电影《霍元甲》海报上的这段话，提纲挈领。

他曾经年少轻狂，为了个"津门第一"的虚名不择手段。他成功了，但他的亲人却也因此遭人寻仇杀害。大受打击的霍元甲背井离乡，四处漂泊，去寻找武术的真谛。远离世俗的尘嚣，投身大自然的怀抱，他在一个与世无争的美丽山村让心灵重生。

当他终于懂得在忙碌的秧田里站起身来深深呼吸；当他闭上双眼感受穿过旷阔竹林的微风；当他从点点放飞的蜻蜓中领悟出迷踪拳的精要：紧抓在手不如放开胸怀，我们都预感到，一个真正的英雄即将出世。他将以他独特的人格魅力，去影响整整一代人。

他返回天津，重出江湖。他将以往的声名付之一炬；他在父亲的坟前忏悔；他向所有被他伤害过的人道歉。洗心革面，方能蜕变成侠之大者。有感于国家被列强欺压的惨况，他决意借着外国大力士摆擂之机一雪国耻。

他处处留手，点到即止，一派宗师风范，正如他自己所说："在擂台上以命相搏，是中国历来的陋习，可我们有另一种传统，叫以武会友"。他的敌手，没有别人，只有自己。一句老话：唯其不争，故天下莫能与之争。这样的霍元甲，享受生命，享受武术，在他看来，比武只是互相沟通、化解矛盾的一种手段，而不是恃强凌弱的道具。"世界上各种武术实没有高低之分，有高低之分的只是使用武术的人。"

最后一战，日本九鬼神流田中安野，对中国精武体操会霍元甲，万众瞩目。

高手相争，不容一丝一毫的闪失，而我们的



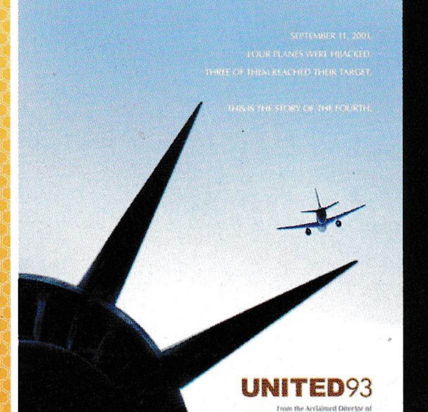
霍师傅，却在最关键的一刻毒发。朋友对他说："元甲，我们不打了，我带你去医院，走。"他不要，笑着整整衣扣，擦去嘴边的鲜血，再度走上擂台。田中对他说："不要打了，活下去，活下去比什么都重要。"他指指欢呼的人群："你听，活着从来都不是一个人的事。"

"要打，我仍会全力以赴。""那是我的荣幸。"

看到这里我决定离场，也许，我自始至终都是一个不喜欢悲剧的人。看不得英雄的离去，看不得万马齐喑的悲哀。后来听他们说，霍元甲还是死了，他本可以获胜，却在最后关头放过了对手。他安详的卧在擂台中央，安详的微笑，一如诞生之初，那么纯净，那么无邪……

"霍·元·甲！"，当田中一字一顿的吼出这个令他敬佩的名字；"霍元甲！霍元甲！霍元甲！"，当所有观众发自肺腑的为他欢呼。是的，英雄就算离去又怎样，英雄不死，因为他活在所有人的心中。

苍茫星空之下，巍巍泰山之巅，白衣胜雪，收放自如。霍元甲，你，永远与中华武术之魂同在！



93号航班，凡人的英雄史诗

如果说连总统都敢KUSO的美国人民，还有什么禁区是触碰不得的话，那一定是"9·11"恐怖事件。多少人家破人亡，多少人妻离子散，在最高贵的生命面前，任何亵渎都是一种侮辱。

时间过去五年，人们是否已经有了足够的心理准备，去重温那个噩梦了呢。美国人是坚强的，他们炮制了一部《世贸大楼》还嫌不够，又整出了个《93号航班》来祭奠亡灵。相比前者的遮遮掩掩，我更喜欢后者，喜欢它的真实，喜欢它的不做作。

《93号航班》几乎就是半纪录片式的，没有过于夸张的台词，没有俗烂的英雄救世情节，甚至于连那些演员都没有几个熟脸，完全可以说是本色演出。不过这也好，要是跟恐怖分子搏斗的是我们最英明神武的小汤哥，那这片子想都不用想，绝对又是一出好莱坞英雄大片。

93号航班一旦飞向天空，导演格林便坚持让影片遵循真实的时间，这是一种存在主义的拍摄方式：一秒接着一秒，没有人知道下一秒会走向何处。和本片的长度相同，93号航班的惨剧，也是在90分钟内发生的。导演冷酷的重演着当日发生的一切，没有煽情，没有虚饰，也正因为如此，才更震撼人心。

93号航班上的每一位乘客都是勇敢的，明知死亡是必然的结局，他们也曾颤抖，他们也曾哭泣，但他们没有退缩。他们交待完后事，就举起了反抗的拳头。永远都忘不了他们和家人诀别的那一刻，忍住眼泪，他们说：我爱你。多少不舍，多少祝福，都在这三个字中回味悠长；更忘不了他们互相打气的话语：you will be back，你会活着的。即使只有万分之一的希望，至死，都没有人放弃。

然后，他们拿着铝制的易拉罐，举起破碎的啤酒

超人归来，还有人需要他吗？

故事里，超人离开地球回到他的故乡氪星，整整五年。现实中，自从里夫坠马以后，我们已经好久没有在大银幕上欣赏到超人的英姿了。谁能抗拒在蓝天中飞翔的诱惑？我们不能，布兰登·罗斯不能，好莱坞也不能。所有人的心中都存在着同一个声音：您回来吧。现在，长久的等待终于结束了。

你不用理会他为什么会回来。也许是因为在故乡水土不服，也许是想念地球上的朋友，或者一个再冠冕堂皇些的理由：黑暗依旧猖獗，超人岂能不归。

现在，你只需要回答这样一个问题：我们还需要超人吗？

五年不见，物是人非，在地球上等待着超人的，决不是一团和气的盛世景象。他的老情人路易斯移情别恋，不但有了英俊帅气的未婚夫，身边还多了个四岁的养子，来历不明。甚至于，她还写了一本书：《这个世界不需要超人》，这本书居然还得了普利策奖。

"超人离开了，然而地球上所有的人都还要生活下去"，也对，地球离开谁还不转呢，超人也一样。爱之深，恨之切，我们可以将这视之为一种发泄。又或者更想深一层，路易斯迷恋的从来就不是文质彬彬的同事克拉克·肯特，而是上天入地、无所不能，可以带她翱翔于九天之上的超人。

这个世界为什么需要超人？在我看来，偶像崇拜的意义之外，更多的是一种寄托，一种信仰。没错，这几年蜘蛛侠、X战警、蝙蝠侠风光无限，但他们谁都代替不了超人这个最原始、最古老的偶像。超人首先是美国人心目中的英雄。当他走上屏幕，传播开来，也就成为了全世界的英雄。

超人一直都被人联想成救世主耶稣的化身，而这一集里的超人，被神化的更加严重。静谧的太空中，完成了救世使命的超人，那个伸展双臂，拥抱苍穹，脑袋微偏的姿势，像极了受难的耶稣。只不过，这一幕不知是导演有意为之，还是演员自己在那摆酷。我宁愿相信是前一种可能，都这么多年了，超人的形象实在太深入人心，不把他上升到宗教的高度，还拿什么去升华主题呢。再说了，美国观众空虚的心灵亟待他去填补，不怕你太玄乎，就怕你不酷。不会摆酷，是成不了超级英雄的。

知觉从超人的体内不断流失。耗尽了最后一份力量的他，任凭自己的身体飞速坠入大气层。用最痛心的方式，去迎接他最深爱的土地。

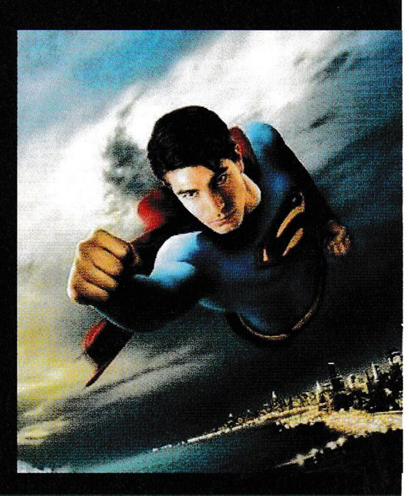
紧张的大都会医院里，人们在想尽一切办法挽救英雄的生命。

医院前狭小的街区上，无数人在为超人祈祷。路易斯给了超人复苏的一吻，可我们的超级英雄为了更多人的幸福，不得不和爱人暂时分别。

"Will I see you……around？ 我能见到你吗，随时？"路易斯问。

"I'm always around，我随时在你身边"，超人和路易斯相视一笑，恩仇尽泯。然后，他轻盈的转身，飞向茫茫的夜空……留下了那个，也许永远只能仰望的背影。

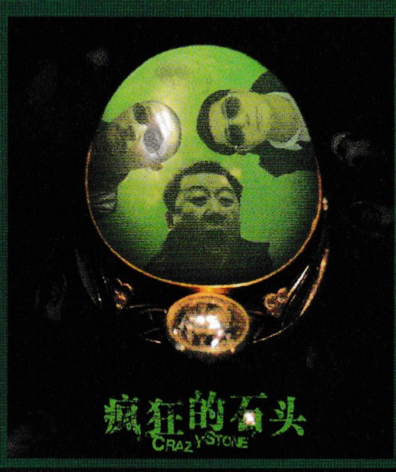
超人永远不可能存在于现实生活中，但他对邪恶的仇恨、对正义的维护、对理想的追求、对爱情的专一，正如他的微笑那样，会永远伴随着我们，随时随地。梦想不是空壳，超人就是载体。还有人需要他么，当然，我们都需要他。



疯狂的石头，人人都想当英雄

石头当然不会疯，疯狂的只能是人。为什么会疯狂，因为他们都想当英雄。

那三个小偷做梦都想成为大盗。而要从小偷晋级为大盗，最快速的捷径莫过于做一票大买卖，于是他们盯上了那块价值连城的翡翠。他们巧言令色，他们不择手段，他们机关算尽。要说这叁也算有勇有谋了，差一点就得手，可谁叫造化弄人呢，他们的下场是一样的凄惨加落魄。



先说道哥吧，满口的"精英腔"："你不仅侮辱我的人格，还侮辱我的智商"、"我现在正处于事业上升期"、"这回咱们有项目了"、"要有智商，才能上档次"，当这些话从他嘴里吐出来的时候，我们首先认识到这是个有魄力、有抱负的家伙，他有鸿鹄之志，正等待着乘风化龙的那一天。可你再联想到他的身份——一个见不得光的小偷，立马就忍俊不禁了。都说性格决定命运，他的结局更是个绝佳的讽刺：成功设套抢得翡翠，却在最志得意满的时候被车撞死。出师未捷身先死，长使英雄泪满襟，道哥当然算不上英雄，他只是一个生活在底层的小人物，但其人的悲剧命运，还是很能让我们这些同病相怜者感慨的。这想当英雄啊，还是得掂掂自己的分量先。

小军？被人胖揍一顿再送派出所，这是典型小偷的典型下场，不值一提。下面我们来说说黑皮，说说他凄惶的结局。影片最后一幕，黑皮因为偷了两个面包，被人骑着摩托车在立交桥上追逐。他奋勇奔跑，却没看清他所跑的路线是一个环形，于是起点、终点，永无止境的循环。尽管他是这么卑微的生存着，尽管他要解决的只是温饱问题，尽管他以60迈的速度在城市中狂奔，他还是找不到人生的出口。这时候的他还想当英雄么？不，活着，就好。

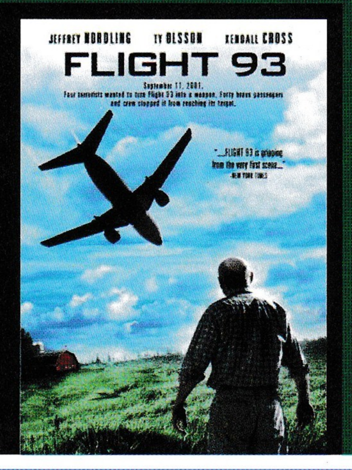
江洋大盗麦克也想当英雄，孤胆英雄。他的装备是最先进的，他的计划是最缜密的，他的耐心是最足够的。一举一动，更是把碟中谍里的阿汤哥学了个十足十。可惜，他的运气却是最差的，空忙一场，到头来不过是为他人作了嫁衣。更因为一时大意失荆州，被包世宏抓了个现行，闹得自己也身陷囹圄。大江大河都闯过的人居然在小阴沟里翻了船，就像他那句著名的台词"我顶你个肺呀"表达的那样，愤懑、不甘，兼而有之。

主角包世宏，更是一开始就做着英雄梦。作为工艺品厂的保卫科长，他的职责所在不言自明。简单来说，就是抓小偷，抓住一切敢打翡翠主意的小偷。我们得承认老包这人还是很有责任心和正义感的，也有点小聪明，懂得变通，算得上片子里难得一见的正面人物。但他的对手比他更诡计多端，于是翡翠几经周转，得而复失，可把老包给折腾惨了。风雨过后总会有彩虹，老包费尽心机的保住了翡翠，却被老谋深算的厂长阴了一道。一切一切的作为，在自家人的背叛面前，都显得毫无价值。当然老包最后还是如愿以偿的成了英雄，却不是因为翡翠，而是因为他阴差阳错地擒获了大盗麦克。有心栽花花不开，无心插柳柳成荫，老包面对这样的错位，想来也只有苦笑了。唔，值得一提的是困扰了他多年的前列腺疾病终于也好了，他在厕所里一泻千里，那种陶醉和满足甚至让他忘记了还要去领奖。健康、自尊、感情，一样样的失而复得，他还想当英雄么？不，做个普通人就好了。

严格来说他们都算不上英雄，但本片的导演宁浩，倒的确是个英雄。刘德华三百万的投资换来了几千万的票房，叫好又叫座。宁浩本人也因此成为了"亚洲新星导"计划中最闪亮的那颗星。可以说在他之前，我国电影市场的票房收入是泾渭分明的，大片高票房，低成本的片子，通常能捞个几百万就谢天谢地了。《疯狂的石头》却一反常态，在一个月内席卷两千万人民币，在票房上同时击败了《海神号》、《冰河世纪2》这两部好莱坞大片。于是人们在《无极》和《一个馒头引发的血案》之外，看到了第三种可能。宁浩是一个先驱，他改变了人们对小制作、低成本电影的看法，于是才有了后来《新街口》、《绿帽子》、《大电影》等同类影片的迅速上位。

瓶，带上一切具有攻击性的东西，冲向恐怖分子……三个坏家伙被干掉了，可就在他们开始抢夺飞机控制权的时候，功亏一篑。飞机不断的摇晃，不断的下坠……地面，越来越接近地面……黑暗，永久的黑暗……

最后的撞击，反而没发出多大的声音，那一刻，所有的一切都被眼泪淹没。导演用慢镜头捕捉到了每一滴泪水，每一滴泪水中都充满着对生命的渴望。这群人也许从来都没当过英雄，但至少他们在离开这个世界的时候，选择了一种只属于英雄的死法。



以前我一直想不通，为什么在9·11事件被劫持的四架飞机里，导演独独选择最名不见经传的93号航班来拍。撞击世贸大厦和五角大楼的那三架，不是更具轰动效应么？也许，它是惟一一个没有击中既定目标的，更或者，也只有93号航班上那些英勇的乘客，才想到了反抗。虽然坠毁的它没有一个生还者，但我们还是可以从黑匣子那断续而模糊不清的录音中，去推想当日情况的惨烈，去感受他们不屈的斗志。fight 93，名至实归。

没有多少人记得你们的名字，但你们告诉了我：在这世界上永远有那么一些东西，要比生命本身来得更伟大。

有个父亲教训儿子说："小子，你越来越不像话了，读书的成绩越来越差；整天泡在酒吧里，光是这一个月，我就在那里见到你三次……"儿子说："爸爸，不对，在这一个月里，我在那里见到你五次！"

冷笑话

龙虎门，"甄"功夫，"甄"英雄

人人都想当英雄，然而真正的英雄，通常是隐藏在幕后的。

其实看龙虎门之前我就有一个疑问，为什么像甄子丹这样既有外形又有演技，一身功夫也趋上乘的实力男，会那么不得志呢。被成龙和李连杰压了太多年，直到最近才风生水起。

也许是缺少伯乐吧，再好的千里马，没有伯乐赏识也无法发挥出它全部的潜力。如果说甄子丹是一匹千里马，那叶伟信肯定就是他的伯乐。这两人的合作从《杀破狼》开始，就已经带给我无与伦比的震撼。原来动作片还可以这么拍，原来还真有人可以把动作实感和流畅性集于一身。这次的《龙虎门》，甄子丹亲自上阵担任武术指导，想来更不会令我失望。

他的确没让我失望，成熟了的甄子丹，更自信，也更潇洒。他的动作没有拖泥带水，直接、坦率，拳拳到肉。大家都知道，香港动作片中有很多离谱的桥段，比如凌空飞踢、跳跃人墙，都是靠吊在空中的那一根"维亚"完成的。我们也清楚，像龙虎门这样漫画改编而来的电影，为了表现出原作夸张的打斗场面，维亚的运用是必不可少的。但甄子丹就是有本事消除那种格格不入的维亚感，他运用俯拍镜头让人物在各个空间自由穿梭，跳跃、奔跑、挥拳、劈腿，极致的动再到极致的静，每个镜头都给的恰如其分。影片开场的酒楼混战尤其精彩，谢霆锋的腿，余文乐的棍，甄子丹的拳，人物的特点被凸显的异常鲜明，过目难忘。

你很奇怪，为什么像谢霆锋、余文乐这样纯粹的小白脸在《龙虎门》里也能脱胎换骨，一派"打星"风范。不用奇怪，因为他们背后站着的是甄子丹。他对自己的要求严苛到什么程度且不去说他，就讲讲我听来的一个小花絮吧。据说谢霆锋有个凌空飞踹的镜头因为做的不够舒展，在甄子丹的要求下被连续NG了好几次，才算勉强过关。如此精益求精，《龙虎门》的武戏出色自然是意料中事。至于文戏，唉，别提了，甄子丹的文戏还是一如既往的……烂。不过从来都是各花入各眼，如果你认为像"我是你弟弟啊""那又怎么样，难道要我抱着你哭着喊着叫你弟弟，你抱着我哭着喊着叫我哥哥？"这样的糟糕对白很有喜剧效果的话，那你大可以心满意足的把《龙虎门》奉为文武俱佳的无上经典。

《龙虎门》能够成功，甄子丹居功至伟。但就是这样的强者，也有力不从心的时候。他曾经感叹的说过：人类只有两条臂膀两条腿，人类不会飞翔。

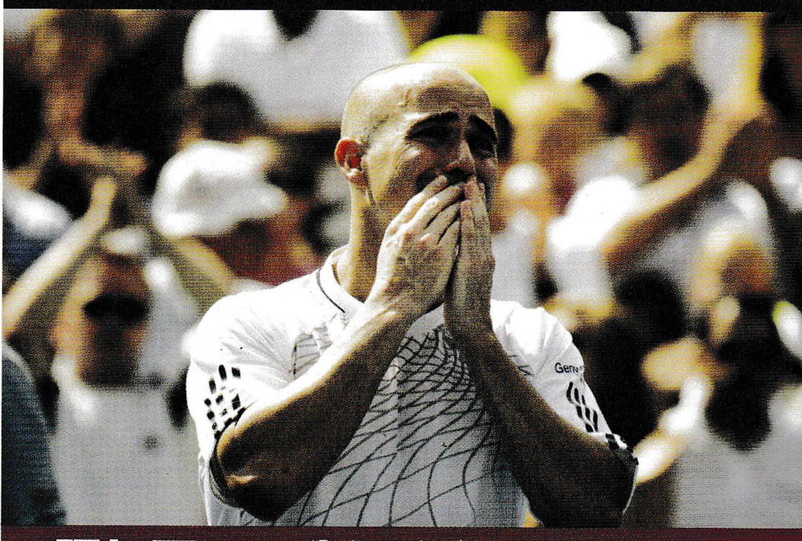
动作片，特别是功夫电影，在达到某个高度之后，未来的路在哪里呢？人类发挥自身肉体的潜力，而非借助于机械的力量，这样的片子才是纯粹的功夫电影。当西方电影人正在运用越来越炫目的特效，越来越宏大的场面，去制作他们心目中的"功夫电影"时，我们必须反思：只在这两点上和他们比拼，一味的攀比、追赶，是否会因此丢掉功夫之魂呢——那种激荡人心的、永不屈服的、永远向自身极限挑战的精神。

的确，四肢不能飞翔，但只要抛却那些不切实际的迷梦，我们就可以让思想飞翔。甄子丹是一个很有野心的人，他的眼光从来就没局限在自娱自乐的华人文化圈，好莱坞——代表主流的声音，才是他的心之所系。但他深知如果单纯的去讨好，放弃自身的文化底蕴，极容易被西方市场这个文化大熔炉磨灭自己的个性，然后，就像他的几位前辈那样，铩羽而归。民族的才是世界的，他在坚持底线的同时，一点一滴的把蛰伏十年间所学到的一切慢慢的融合进来。《龙虎门》，是他迈出的第一步，也是走向世界的开端。

在成龙渐渐老去，李连杰金盆洗手的今天，功夫电影还有没有一位领军人物可以统帅群雄，再创新高？

我不知道你们的答案是什么，但我的答案就是他：甄子丹





阿加西——我们这个时代的骄傲

做阿加西的对手，就是做阿瑟·阿什球场全体观众的对手，也就是做全美国的对手。所以帕维尔在美网第一轮输给阿加西后才会说："我敌不过全世界。"

所有人都期待着阿加西能在自己的谢幕演出中越走越远，像他的老战友桑普拉斯那样，拥有一个完美的结局。可惜岁月不饶人，阿加西倒下了，在美网第三轮。对手，25岁的无名小卒贝克尔。他只有一点比阿加西强，他更年轻，要小阿加西整整11岁。网球这运动，年轻力壮总是最大的优势，于是他如愿以偿的成了阿加西辉煌职业生涯的终结者，一战成名。

虽然阿加西的接发球依旧强劲刁钻，虽然他是全场数万观众的心之所向，但他的脚踝和他的背却已经不堪重负。他无能为力，他只能眼睁睁看着比分接近、持平，然后，被对手反超。或者，应该好好休息下了，放下球拍。

终于，在9月4日凌晨，在全场观众长达10分钟的起立鼓掌后，阿加西热泪盈眶地告别了他所挚爱的网球。他一再地向观众鞠躬致谢，伴随着他那经典的飞吻。现场打出标语：21年的辉煌传奇。是的，这是一个历时21年的童话最后的结尾。

"你们看这计分板，它说明了什么。它说明，我今天在这输球了。但他并不能告诉你们，我在这儿得到了什么——在过去的21年中，无论是在球场还是在人生的道路上，我得到了你们始终如一的支持；我得到了你们的鼓励，你们激励着我前进，即使在我最低潮的时候。你们带我攀登上一座又一座理想的高峰，如果没有你们，我永远也无法实现那些梦想。在这21年中，我从你们身上得到了很多很多，你们，还有你们带给我的回忆，将伴随我余下的一生。"

也许很久之后都不会再有如此多的掌声送给一位失败者。当所有的镜头都聚集在他面前，当他深情的向全世界道别的时候。我们会希望，这一美丽绝伦却又让人哽咽的瞬间能永远凝固。然则时光流转，逝者如斯，这个小小的心愿注定无法实现。我们惟一能做的，就是见证一个时代的终结。

21年的时光恍如昨日，阿加西，从他长发飘逸、衣着大胆的青春时代，到他光头白衣、深情内敛的优雅年华，记忆中的叛逆少年已经完全蜕变为经典的传奇。

初出道的他，激情满怀，意志坚定，拥有着无与伦比的天赋。只用两年，就在法网和美网中出尽风头，让世人见识到了"天才"两字的真正含义。接下来一切似乎水到渠成，美网冠军、澳网冠军、奥运会金牌、世界排名第一，所有的荣誉接踵而来。

可惜，美人窝是英雄冢，与波姬小丝"不正常的"两年婚姻让他迷失，世界排名也随之一路后退，甚至跌到了百名开外。

没有一帆风顺的星途，却注定了他的大器晚成。1998年，在不少选手已经开始走下坡路的28岁，那个一直让人惊喜连连的阿加西王者归来——燃烧的斗志，飙升的排名，只用短短一年的功夫就重返世界前十；然后，1999年他又接连夺得法网和美网的桂冠，以年终排名第一的身份进入新千年。

当我们在温布尔登目送桑普拉斯飘然远去，其实就可以伤感的预见到，终有一日，阿加西离开赛场的日子也将来临。都说自古英雄如美人，不许人间见白头。我总是希望他能在最巅峰的时候退役，否则，被名气远不如他的年轻对手打得狼狈不堪，对他、对我们，这都是一种折磨。还好，在赛场上越来越力不从心的阿加西从善如流，选择了归隐，去和格拉芙，和他们的儿女，重享天伦。谈笑既是风云，挥手已负苍生，他只留给我们一个光辉的背影，一段不老的传奇。

也许他的成就比不上一代天骄桑普拉斯，但他是历史上惟一一个同时拥有四大满贯冠军和奥运会金牌的男人；历史上惟一一位在三个不同的十年都进入过世界前十的球员；历史上仅有的以33岁的高龄获得世界第一的壮士。如此之多的惟一，这样的人生，还有什么值得遗憾的呢。

偷得浮生半日闲，不屈的斗士停下了他奔忙的脚步。阿加西，一路走好，且行，且珍惜。

热笑话 马路上行驶着一辆滑稽的小轿车，它每隔30秒就往上颠跳一下。警察跑过来对司机说："喂，你这车子怎么啦？""车子没事，哦，"司机说，"它跳是因为我打嗝！"

舒马赫——征服后，他选择离开

他之于F1，就好像乔丹之于NBA，总是远远大于那些荣誉本身。

7个车手总冠军，91次分站赛冠军，势不可挡的五连冠，德国男人舒马赫已经不需要用任何数字来证明自己的"传奇"。他在F1的存在，本身就是一个传奇。F1等于红色等于法拉利等于舒马赫，这是很长一段时间内，我们对它的认知。舒马赫是寂寞的，独孤求败，剑指苍穹。只要他还在，阿隆索、莱库宁们就永远有目标可以追赶；只要他还在，红色总是赛场上最亮眼的那道风景。乱世造就英雄，上帝残酷方能彰显王者伟大。我们追逐着你最后的精彩，见证了你骄傲的离开。

一回首，时光仿佛又定格在了10月23号那一天。撞车，爆胎，车王的告别演出遭遇了如此之多的状况。天不佑，自来佑。第8个车手总冠军已然无望，排名也掉到了最后一位，然而这一切都阻挠不了那个从来只争第一的车王。他的眼中，有我无敌。超越，不断的超越，红色的闪电让全场沸腾，奇迹，会再一次降临吗？然而，就是这样的舒马赫，就是这样的永不言弃，车王也还是没能力挽狂澜，很罕见的，他连领奖台都没上去。

不完美，是的，只要是人，就总是不完美的，舒马赫也不会例外。赛季初的沉沦，中段的奋起直追，结尾的失意，2002年曾经举世无敌的车王老了，他再也不可能风卷残云的去夺取一次又一次胜利，把所有的对手都远远抛开。但这样的他，更接近于人。走下神坛的舒马赫，一举一动，成功或者失败，同样激励人心。

他的2006，喜忧参半。经历了低迷的2005赛季，法拉利车队在2006年重新振作，但他们却无法在短暂的冬歇期的结束后，就给舒马赫"变"出一台竞争力足够强大的赛车来。为了和稳定快速的雷诺较劲，法拉利不惜一次次的将赛车推向极限，于是各种奇怪的故障不断地在比赛中发生。巴林、匈牙利、土耳其、日本，甚至于最后一站——巴西，灰色的回忆，伴随着车王不甘心的叹息。但我们不会忘记，你绝地反击后势如破竹的连胜，更不会忘记，你在从未征服过的中国站是如何逆转称王的。雨中，上海，车王潇洒作别，夺得了自己第一个也是最后一个中国大奖赛冠军。

让我们把目光投向过去，越过辉煌的五连冠，越过短暂的失意，越过法拉利之前的岁月，来到那闪光的最初一刻。

1994年，圣马力诺赛道，舒马赫在塞纳赛车的残骸上取了分站胜利，然后，顺理成章的拿到了车手总冠军，再然后，职业生涯第一次卫冕。从这一刻开始，他一步步迈向人生的巅峰。那一天，一位车王悲剧性的谢幕成就了另一位车王传奇性的登场。那一天，塞纳亲手将自己的衣钵交到了舒马赫的手中。

最接近神的塞纳和最接近人的舒马赫，他们构成了F1的英雄时代。那是两个凭借个人的力量就能扭转比赛结果的车手，那是一个超越了科技和钢铁而强势存在的英雄。传奇的时代结束了，新的时代开始了。传奇不可复制，舒马赫的F1生涯，从头到尾都是独一无二的。他走后，谁能接替他的位置呢？阿隆索缺乏领袖气质，莱库宁又太冷，他们都不合适。也许F1将暂时进入一个没有英雄的时代，混战、争霸，直到下一个传奇的诞生。

离别时刻，37岁的舒马赫说：明天，又会是新的一天。离别时刻，让我们也说一声：再见，英雄。



满城尽带黄金甲，奈何观者憔悴

现代人不读书的最大好处，是影视编剧们可以一而再，再而三的改编名著，靠着原著这座取之不尽的富矿，不管编剧水平高低，只要能还原原作十之三四的神髓，就足以颠倒众生。

这不，雷雨的故事底子，赋予了《黄金甲》一个我们熟悉的框架。

乱伦、厮杀、悲剧，没有胜利者，一切都似曾相识，只不过换了一个时空，换了一群人。

我能给你找出看它的五个理由：

比如，导演是张艺谋，一个著名的强者。他的作品虽说毁誉参半，但环顾国内，无论是艺术上还是商业上的成就，能和他比肩的还真没几个。也只有他才有足够的魅力招来周润发、巩俐、周杰伦这些个大牌。他恃才傲物，他引领潮流，大制作、歌剧、小众电影，样样拿得起，放的下。



第二，巩俐。作为第一任谋女郎，她的成功离不开张艺谋的扶持，《红高粱》、《菊豆》、《秋菊打官司》、《摇啊摇，摇到外婆桥》，一连串闪闪发光的名字，记载了影后曾经的青涩岁月。张不离巩，巩不离张，十年前他们是人人称羡的黄金搭档。这之后，因为种种分歧劳燕分飞，巩利嫁入豪门，张艺谋继续寻找心目中的女主角——章子怡、董洁，谋女郎换了又一个，却总不离那人的影子。阔别十年再度携手，又是女主角，又是张艺谋，影片还没开拍，报章上的捕风捉影已经把他们炒作的足够暧昧。

然后，周润发——发哥——小马哥，很多影迷心目中的英雄，华人演员的杰出代表。他在好莱坞晃了一圈后终于倦鸟思返了。他已不再年轻，却潇洒依旧。当意气风发换成了成熟睿智，发哥入行的第三十年，他终于等到了一个最适合他的角色——威武的帝王。周润发与张艺谋的合作，用一个词形容最是恰如其分：火星撞地球。如果错过，将是人生一大遗憾。

如今的华语乐坛，还有谁比周杰伦更具号召力？没有，唱而优则演，小天王的周氏旋风跨界登陆后一样势不可挡。不管你喜不喜欢他，不管你是否认同他稚嫩的演技，你必须承认，有周杰伦在，票房就有了保证。两亿多的票房，有多少是他的粉丝贡献的，大家心知肚明。

当然最直观也是最不用忌讳的理由是这个：所有女性角色丰满无比的乳沟。男人永远是感官动物，不管你用什么手段，只要能吸引到眼球就是胜利。很明显，张艺谋深谙此道。先天不足怎么办？没关系，这东西就和那什么一样，挤一挤，总还是有的。

再给五个不看它的理由？不用了吧，即使你找的到，那起码也得在坐进电影院，接受两个小时惊心动魄的洗礼之后。说句老实话，情节、布景什么的，到如今一个多月，记忆早已模糊。脑海里留有印象的也就是"排山倒海"这么四个字。宫女的乳房排山倒海，反叛的金甲兵排山倒海，平叛的银甲兵排山倒海，观众退席时的响动——排山倒海。

然后，就是金色。一望无尽的金色，富丽堂皇的金色，隐藏诡谋的金色，威风八面的金色，一如英雄里的黄、绿、红，鲜明，慑人心魄。其他，以我挑剔的眼光来评判，乏善可陈。中国大片和欧美大片，始终还是存在一定距离。

听说黄金甲入围了奥斯卡最佳服装设计奖提名，很好很好。虽然不是老张一直念念不忘的最佳外语片，但只要能拿个小金人回来，观众管你是什么奖呢。这小金人呐，咱15亿中国人民魂牵梦萦的太久了，一次次的发起冲击，一次次的空手而归。所以冲奥才成了所有中国大片制造者永恒的主题。从《十面埋伏》开始，张艺谋屡战屡败，屡败屡战，不知道这一次的《满城尽带黄金甲》能不能让他修成正果。要是能，那毫无疑问，他将是全国人民一致公认的英雄。要是不能也不用担心。大家都知道，有种叫小强的生物，拥有地球上最旺盛的生命力，而电影导演从某种意义上来说，和他们很相似。打不死，就终有反败为胜的那一天。

后 记

他们都说这样的文章最好有个煽情的结尾，可我写不出来。本来就是脑海中片段印象的闪现，硬要把它们捏合到一起，整出个一二三四来，着实强我所难。既然煽不了情，那咱就来设置悬念吧，2007年才开始，精彩的未来已经可期，明年今日，我还会再写一篇这样的文章吗？也许会，也许不会，因为生命中，永远充满意外。LU

母女二人去参观女儿男朋友的画展。母亲发现其中一幅裸体人像酷似女儿，便问道："你没有光着身子给他画吧。"
"啊，没有，"女儿答，"他是凭记忆画的。"

冷笑话





坐下来，我们来玩一局牌
——浅谈卡片游戏发展

一月NDS上的重头游戏毫无疑问要给《三国志大战DS》留一个席位，出自数位插画大师之手的华丽而颠覆传统的人设，战术丰富而多变的系统，都为这款游戏的成功打下了坚实基础。白夜之前对于卡片游戏是不怎么狂热的，悉数下来也只研究过《大贝兽物语》、《卡片召唤师》和《口袋妖怪卡片》寥寥几款，不过在鏖战了几日《三国志大战DS》后，本人却好似恍然大悟般体验到了卡片游戏的魅力，虽不如动作游戏那样真刀真枪来的痛快，但桌面上那斗智斗心的过程却别样刺激，更不要提那些精美绘制的卡片所勾起的人心底的无限收集欲望了。OK，本期，白夜就和各位读者朋友侃侃卡片游戏。

文编：白夜
美编：chisun

乐趣无穷，风靡全球

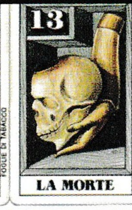
卡片游戏应该隶属于桌面游戏范畴，从字面就可以看得出来，这是一种几个人围着一张桌子坐下来，面对面的交流的一种游戏形式。举一个最典型的卡片游戏的例子——被中国四大发明之一造纸术赋予生命，随后东西方文化的融合与发展所带来的经久不衰、风靡世界的扑克。非常简单的52张或54张牌，但实际游戏起来却乐趣无穷，变化多端。从一般最简单的比大小、数字接龙等幼儿游戏，到高深莫测的需要运用到概率、数学和心理知识的多人玩法，都是由这50多张卡片演化而来。感叹人类的创造力，全世界到底有多少种扑克牌的玩法，估计没有人能统计出来。

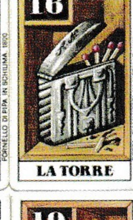
而在游戏业十分发达的日本，起源比较早且广为流行的一种卡片游戏叫做"花札"。"小仓百人一首"(由7到13世纪期间日本的一百名诗人创作的100首诗歌合集，在日本文坛具有重要地位）是日本花札的主要起源，早期日本花札的玩法是在每张花札上写下"小仓百人一首"中的诗句，其中一位玩家念出手中花札上的前半段诗句，然后对方就要找出写有下半段诗句的花札。而这种花札却恰恰是目前电视游戏业三大巨头之一——任天堂的发家生意，从19世纪末任天堂创立后该公司就以生产这种花札为主业，任天堂花札开始逐渐占据整个日本市场，后来该公司还推出了各种扑克牌，成为日本最大的扑克牌生产商。现年76岁的前任天堂社长山内溥目前还出任"小仓白人一首项目基金会"的会长。这一基金会的成立目的是为了促进"小仓百人一首"这一日本文学宝贵遗产的流传。该基金会还计划在全日本巡回推广"小仓百人一首"的卡片游戏，另外还会推出一款与之相关的游戏软件。看来这些简单而传统的卡片游戏在日本也极其深入人心。



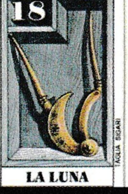
"■小仓百人一首"花札













▲塔罗牌

在西方，还存在一种带有深度神秘色彩的卡片游戏——塔罗牌。所谓塔罗牌是指一套一共78张绘有图案的纸牌，通常被用来预示未来，通俗的说，也就是算命。关于塔罗牌的起源存在多种说法，错综复杂，根据历史学家的研究，早在十四世纪，欧洲各国的贵族已经有人玩塔罗牌，其间罗马教廷对塔罗牌加以禁止，将其定性为魔鬼的图册、异教徒的物品。另外，现代所知最早的塔罗牌约出现在14世纪末、15世纪初的意大利。但是又有诸如"吉普赛学说"、"古埃及学说"、"犹太学说"等学说中出现不统一的塔罗牌起源说法，不过经过历史学家及塔罗牌的爱好者总结这些学说，产生了一个被众人所认可的说法：首先塔罗牌的起源自古犹太人，而由于古犹太人跟古埃及人经常有接触，也吸纳了不少埃及的宗教符号，随着中东战乱频繁，塔罗牌的前身几乎消失，后来吉普赛人不知怎么学会使用塔罗牌，但相信他们似乎对塔罗牌的哲学层面未必十分了解，他们把它当作占卜工具。在十二至十四世纪其间传至欧洲，又很快被教廷禁绝。教会的势力减弱后，塔罗牌又可以得到发展，陆续有新的塔罗牌推出，尤其是十九世纪末，研究人员把塔罗牌和古犹太人密教的卷轴文物联系起来后，塔罗牌的研究变的更加系统化，伟特塔罗牌（rider tarot）就是其中的代表。

增进交流，精美收藏

卡片游戏简单且有趣，绝对老少咸宜、有益身心，乃居家旅行之必备游戏工具。这些游戏经常标榜"容易学习，征服困难"。原因是要成为卡片游戏桌上的大赢家，你必须要头脑灵活、思维敏捷。除了要寻找致胜方法外，很多时候你要在适当时机做出正确的决策。这方面正好可以启发并锻炼人的逻辑思考能力及判断能力。

一些欧美玩家喜欢将桌面游戏称之为社交游戏，因为游戏嘛，还是重在交流，在卡片游戏桌上，每个玩家都需要在游戏中与其它玩家沟通。良好的谈判技巧无论在游戏或现实生活中都同样重要。大家可以透过游戏，去锻炼自己的说话能力及与人沟通的技巧。

卡片游戏可以说是集合了人类的聪明才智，在满足人们娱乐需求的同时，能使人们享受亲情的温馨、脑力的锻炼、竞技的快感。从高官到平民，从男人到女人，从老人到小孩，从高级知识分子到半字不识的文盲，从一人到多人……卡片世界，其乐融融。

当人们享乐在卡片游戏世界中，是否留意到周围有一群爱卡并四处收集卡的收藏群体呢？同样拥有卡片，同样喜爱卡片游戏，但卡片在娱乐的同时已成为一些收藏爱好者的"猎物"，在他们的心中收藏卡片已超越了娱乐本身。还是最典型的卡片游戏：扑克。收藏不同历史时期的扑克，不同历史时期的扑克相关物品和资料是在全世界卡片游戏爱好者中都非常流行的。正是这些留有美好记忆的扑克牌，向世界展现了近百年来扑克的发展历程，而这些纸制的卡片上面，却演绎着社会的变迁以及历史的变革等等酸甜苦辣……

而将视点移到我们玩家所熟悉的和电视游戏紧密相关的卡片游戏，则更是令无数人为之疯狂。《游戏王》系列、《口袋妖怪卡片》系列等电视游戏均有相关的游戏卡片推出，它们不只吸引了原来不玩电视游戏的卡片游戏玩家，也吸引了大批电视游戏玩家去购买收藏这些卡片，笔者就曾经花过大把的银子买过很多《口袋妖怪》系列的游戏卡片，但并不是为了和其他人在桌子上大战一番，而仅仅是小心的收藏在一个卡片收集册里，每日翻看而已。相信像我这样纯收集卡片的人不在少数，而那些游戏厂商，早已经一边感叹于自己发现商机的能力一边乐着数钱了。


■风靡全球的“万智牌”卡片游戏

不断进化，挑战传统

之前说过卡片游戏属于桌面游戏，而桌面游戏并不是只有卡片游戏，不过可以说后来更复杂的一些桌面游戏都是从最初的卡片游戏演变而来的。一些大家耳熟能详的经典桌面游戏，比如国际象棋、强手棋、斗兽棋等等，都更具有战略性和趣味性，而其产生的过程或多或少可能都受到过最初卡片游戏的一些启发。而随之而来的，卡片游戏本身也在不断进化，为了讲究策略性，卡片游戏领域也渐渐出现了类似于国际象棋棋盘的桌面，上面会存在一些只有专用卡片才可以放置的地方，而卡片本身也发生了变化，诸如国际象棋中的士兵和皇后，卡片中也出现了战斗单位、领导单位，甚至更细分为补给卡、支援卡等等，出现了“万智牌”等新的卡片游戏。发展到今天，卡片游戏已经极其多元化，玩法层出不穷，而乐趣也是成几何倍数增长。

但是随着社会的发展，迫于生活压力每天忙碌于工作的人们很少有时间和兴致再坐到一起用真实的卡片来进行一场长时间的“桌面战争”了。于是电子游戏这个平台抓住了这个契机，将传统的“真·卡片游戏”渐渐像数码化发展。于是，现在我们玩到的游戏中有一种游戏类型被称之为“TAB”，也就是英文“桌面游戏”的简称，而在电子游戏领域的TAB游戏中，占了相当比重的一个游戏类型就是卡片游戏。卡片游戏数码化的发展，使人们不需要再携带大量的实物卡片，也不需要苦恼于找不到对战对手，在家里随时随地躺着就可以与人工智能进行游戏，而为了增加交流，大部分的卡片游戏还是青睐于选择掌机作为平台，并必然会加入通信交换卡片以及通信对战的功能。这样玩家携带着轻便小巧的掌机就相当于带上了所有的卡片收藏，而闲暇时即可从口袋中掏出来与其他玩家进行对战，也不违背了卡片游戏创造之初希望增进人与人之间交流的意愿。

电子游戏领域的卡片游戏

扯来扯去最后还是要扯回我们所热爱的游戏。谈起电子游戏领域的卡片游戏，白夜个人游戏生涯中对卡片产生最初印象的可能是FC上的“《龙珠》系列”，FC的经典《龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划》是当时白夜很喜欢的一款游戏，那可能是我接触的第一款存在卡片的游戏，游戏中需要卡片才能攻击，释放必杀技等，但这并不是正统的桌面卡片游戏，只是将卡片作为一个游戏的元素引入了游戏当中，不能将之定义为真正意义上的TAB游戏。

之后小白我接触到第一款正统的卡片游戏是GameBoy主机上的《大贝兽物语》，相信一些老玩家看到这个名字都会勾起些美好的记忆吧？！现在看来简陋的画面已没有什么吸引人去玩的动力，但在当时来说，绝对是一款具有相当完善系统的卡片游戏。游戏中的卡片上已绘制有了怪物造型，并标有HP，攻击等数值，另外怪物卡片已经生成了各种属性，其他游戏中属性相克的要素也被引入到了卡片游戏当中，这些都是卡片游戏领域不小的突破。

《卡片召唤师》，以卡片命名的游戏，自然是一款完完全全的卡片游戏，正统卡片游戏的代表作品。但是老套的设定更方便诞生精密的系统。正式游戏的方式和《大富翁》类似，以投掷骰子来决定行走步数，占据地盘，当你占据一块地盘时要用卡片召唤出怪物来为你守护它，如果别人进入你的地盘，就要留下买路钱，不想交的话，可以用手上的卡片进行对战，如果对方胜利，地盘就会被夺走，最后以地盘的拥有数量来定胜负。游戏的系统和现实中的卡片游戏对战类似，同样有对抽卡的限制、消耗、属性，如果对卡片游戏有了解的玩家很容易就可以上手，如果没有了解也无所谓，一般游戏中都会设计各种帮助，关卡的循序渐进也可以视作教学，绝对会让玩家充分体会到卡片游戏的乐趣。


▲《卡片召唤师 传奇》

但是单纯的在一张桌面上打来打去，时间久了势必会让人产生厌烦感，于是卡片游戏开始与其他类型的游戏结合，吸取其他游戏优势的同时保留卡片游戏本身的特点。《游戏王》和《口袋妖怪卡片》这两个系列的游戏就结合了RPG游戏的特点，设定一个游戏世界，而不仅仅是局限于一张桌子。平常的游戏模式是RPG，而取代传统RPG战斗方式的就是战斗双方来“玩一局牌”。加入剧情的设定可以让卡片游戏玩起来更丰满而更有带入感。而进化并未就此打住，卡片游戏是所有游戏类型里相对最容易变化的，同样的一套卡片，换一个规则就可以换一种玩法，只要能创造出规则，一套卡片可以衍生出无限种玩法，这也是卡片游戏的最大魅力所在，在卡片游戏中加入RPG的剧情要素并没有给卡片游戏本身带来革命，从规则上改变才是根本的进化。于是，马上我要提的就是“《三国志大战》系列”，卡片游戏战斗系统与即时战略游戏的完美结合，并且加入了兵种相克的战略游戏要素，随后又加入兵法以及特技等RPG游戏类似于魔法的要素，使得这款卡片游戏得到了玩法规则上前所未有的革命，更爽快更刺激的同时又不失战略性。新形态的卡片游戏向传统的卡片纸牌游戏发起了地位上的挑战。









▲《三国志大战DS》中的卡片

物理中作用力与反作用力的原理无人不晓，卡片游戏与其他游戏类型结合的同时，其他类型的游戏也在努力尝试着能够借到一点卡片游戏的魅力来为自己添色。“《最终幻想》系列”里的卡片迷你游戏，其实已经拥有简单富有乐趣但却相当完善的规则，导致玩家们经常一玩起来就停不住，经常把主线剧情丢在一边。“《樱大战》系列”中的花札游戏也是“樱战饭”们常常探讨的话题，而《怪物猎人》等本与卡片完全无关的游戏也计划要推出一套独立的卡片游戏了。

结束语

本以为卡片游戏是一种很特殊的游戏类型，空谈游戏性是没有意义的，它不像RPG或者SLG，是从游戏本身中诞生，能够自己在游戏的发展过程中进化，从而催生出新的发展甚至全新的游戏类型，但不得不佩服人类的创意是无限的，从现在的“新类型卡片游戏”中我们已经可以看到卡片游戏这个领域的无限延展性。科技在发展，游戏的方式也在改变，游戏界的次时代已经到来，卡片游戏相对于发展过快的RPG和SLG等游戏类型还存有较多的发展空间，PS3已经公布的《审判之眼》就是一个很好的例子，真实的卡片与电子游戏和摄像头的结合，卡片游戏的又一个新创意，带给玩家无限的新奇感受。而各种各样的“读卡器”周边的诞生也将真实的卡片和电子游戏中的卡片游戏结合起来。这也许预示着卡片游戏的一个新的时代也要随次时代到来了。


▲次时代卡片游戏《审判之眼》

走在大街上，还经常能看到一堆人围在一张桌子旁打扑克，有看的有玩的，各自享受着自己的乐趣。而偶尔也可以看到几个孩子拿着GBA对战着《游戏王》。卡片游戏的魅力由此可见，无论传统的还是新类型的，闲暇时几个朋友坐下来玩上一局，其乐无穷……



第52届小学馆漫画赏获奖作品发表

1955年创立的小学馆漫画赏今年已经迎来了第52个年头。其创立到现在，逐渐竖立起权威的地位，一直都是日本漫画界的年度盛事，赏金高达100万日元。目前有儿童向部门、少年向部门、少女向部门、一般向部门四大奖项，是日本历史最悠久的漫画赏。小学馆漫画赏并非一开始就是四个部门的，而是从第二十一届起开始有一般向部门，第二十七届增设儿童向部门，直到第二十九届，四大部门才正式确立。参选的作品必须是在日本出版，每年一月一日后发表在杂志、单行本或新闻上的漫画作品就有参选资格。到来年的二月公布各奖项的受奖名单。

1月22日，第52届小学馆漫画赏获奖作品名单正式发表，人气作品《结界师》获得了少年向部门奖，而少女向部门奖则由田村由美的SF题材漫画作品《7seeds》获得。获奖名单如下：

儿童向部门：《KIRIN☆revolution》（作者：中原杏）

少年向部门：《结界师》（作者：田边イエロウ）

少女向部门：《7seeds》（作者：田村由美）

一般向部门：《弁护士のくず》（作者：井浦秀夫）



世界最大规模的动画祭典：东京国际动画片展览会2007即将召开

东京国际动画片展览会（TOKYO INTERNATIONAL ANIME FAIR/简称"TAF"）每年春于东京Big sight举办，是世界最大级别的动画片综合展销会，每年都有极为丰富的内容，受到全世界的热烈关注。在商务客户、家庭层、动画片爱好者等多方支持下，2006年3月举办的TAF2006上共有256家公司（其中海外73家）参展，创下了4天期间98984人的入场记录。现在，东京国际动画片实施委员会正在积极筹备下一届"2007东京国际动画片展览会"，预计于3月22日至25日其间召开。公共参观日为最后2天。

今年的东京国际动画片展览会已经是第六届了，本次展会将由三个部分组成，分别为动画总合信息展示的"商品展览区"、提供讨论和表演舞台的"活动区"以及挖掘动漫人才、展示优秀作品的"竞赛区"。商品展览区从剧本、人设、背景、音乐、美术等动画制作不可或缺的领域向以动画业界为目标的参观者们展开，此外声优的实况录音、舞台秀、新作发表会等活动也将被举行。届时还将举行"第三届特别功劳赏"的表彰活动。


■去年的展会现场

美少女游戏《Prism Ark》制作TV动画版



《PRISM ARK》是一款SRPG类型的PC游戏，有着众多美少女角色的这款作品对男性爱好者来说无疑有着天然的吸引力，再加上负责原画的大野哲也的精美画功，推出至今一直都受到众多GALGAME爱好者的推崇。游戏中不但有大量精美超萌的CG美图，而且每一章结束后还有一个下回预告，玩游戏的同时会产生一种在追新番动画的感觉。此外，游戏还请到了多位ACG歌曲界的大牌歌手来演唱OP、ED，华丽效果非同凡响。其漫画版已于2006年10月21日发售的《电击大王》12月号上开始连载，原作PAJAMAS SOFT，漫画佐伯达也。关于这部作品TV动画化的消息官网只公开了以上这张彩图，更多消息会在稍后逐步公开。

GONZO与So-net联合资本协作

去年11月份的时候曾曝出了著名动画制作公司GONZO亏损了将近16亿日元的消息，而作为亏损责任的承担者，村滨章司会长已于去年的11月1日从董事位置上降职了。造成此次GONZO大额亏损的原因是由于YOUTUBE等网站提供的免费动画在线观看直接到了了DVD的销售额不振。石川真一郎社长在会议上表示，今后将会考虑向网络宽带的商务模式转变，而今后一年的动画制作将以漫画和小说的原创作品为中心拓展。

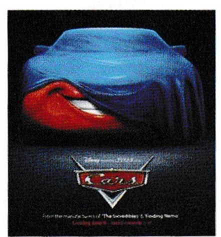
1月19日，石川真一郎社长对外宣布GONZO所属的动画商务公司GDH已与So-net Entertainment Corporation签订了资本协作协议，拓展网游和与宽带市场相关联的在线动画欣赏等业务。此次协作，So-net取得了GDH发行的股票份额的14.3%，成为了GDH的第二大股东。这次的合作预计可以为GDH改变目前的赤字劣势，强化宽带市场的份额。此外，GONZO还预计将要把So-net的大人气邮件电子宠物postpet制作成动画。



《死亡笔记 最后的名字》票房突破51亿日元

金子修介执导、人气漫画《死亡笔记》改编的电影《死亡笔记》长期以来一直都受到原作死忠的拥护，去年6月上映的前篇共有223万人曾到影院欣赏过，而且还在中国香港地区上映，造成非常巨大的轰动效应。而根据华纳兄弟的最新统计显示，去年11月上映的《死亡笔记》后篇《最后的名字》再创新高，票房收入突破51亿日元，观众人数也达到了415万5819人次。《死亡笔记》应该是多年来动漫作品改编写实版电影中最为成功的一部，不但票房上大赚，而且口碑也算是不错，比起同期上映的《NANA》更是好过很多。制作方也不想轻易放弃这块肥肉，由松山ケンイチ主演的讲述"L"不为人知的一面的特别篇电影也将于08年公开，虽然《死亡笔记》的漫画版已经完结，但凭借着TV动画版和电影版还是足以制造很长一段时间的DEATH NOTE狂潮的。

《汽车总动员》获得第64届金球奖最佳动画片奖



在1月16日举行的第64届美国电影电视金球奖颁奖典礼上，皮克斯和迪斯尼的联手制作的动画《汽车总动员》荣获了最佳动画片奖。这也是金球奖增设最佳动画片奖以来的首部获奖作品。该作的故事发生在一个奇特的汽车世界，主角是一部时髦拉风的赛车，梦想在Route 66道路上展开的赛车大赛中脱颖而出，成为车坛新偶像。但不料他在参赛途中却意外迷路，闯入一个陌生的城镇，展开一段超乎想像的意外旅程。《汽车总动员》首次运用汽车当主角的噱头颇具新鲜感，如何把赛车变成煽情的温情故事则是迪斯尼的拿手把戏。影评人在观看试映后，给出了89%的好评度，他们认为皮克斯的特效技术使影片的赛车极具客观性，而故事也相当有趣，就像怀缅美国赛车全盛时期的一封情书。同时入围最佳动画片提名的还有《欢乐的大脚》和《怪兽屋》。此外获得最佳原创歌曲奖的《心之歌》也是动画《欢乐的大脚》中的插入歌曲，作曲和作词均为"王子"罗杰斯·纳尔逊(Prince Rogers Nelson)。

单车题材热血漫画《Over Drive》TV动画化决定

《Over Drive》是一部以Road Racing这项自行车竞技为题材的漫画作品，作者为安田刚士。该作从2005年起连载于讲谈社旗下的《周刊少年Magazine》上，至今已发售了9卷单行本。《Over Drive》这个名字来自日本乐团JUDY AND MARY的一首同名歌曲，该作还被略称为《Obadora》。日前官方公布，《Over Drive》已决定制作TV动画，但更多消息还尚未公布。

故事讲述的是：筱崎命从小就是个迟钝又胆小的男生。有一次在他鼓起勇气请喜欢的女孩深泽做他的画图模特后，深泽被命画图时的专注震撼了。深泽告诉命"你拥有一颗强大的心"，并鼓励命加入自行车社。虽然命开始拒绝，但想不到自己却被自行车吸引住了。经过了些小小的波折，命终于如愿以偿地加入了自行车社，社团里的人也发觉到了命那不为人知的才能。深泽也对他大有改观。就这样，命开始了他的自行车之路。



Production I.G 有意制作《攻壳》真人版电影



动画制作公司Production I.G1月15日从讲谈社取得了士郎正宗的漫画作品《攻壳机动队》原作的使用权以及该作品写实化的代理契约。《攻壳机动队》1995年曾由P I.G和押井守监督制作过剧场版动画。该动画曾获过美国BILLBOARD杂志录像带排名第一位的傲人成绩，这在日本动画史上也是首次。就连制作《黑客帝国》Wachowski兄弟也曾公开表示过《黑客帝国》的制作受到了《攻壳机动队》的影响。而押井守监督的《攻壳》第二部剧场版《INNOCENCE》也曾在戛纳国际电影节展出。TV动画的成绩同样喜人，《攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX/Solid State Society》的DVD版累计销售量高达150万份。

此次Production I.G洽谈代理契约并不算是意外，据称早在《INNOCENCE》全美上映的时候P I.G就已经和好莱坞一家大型电影公司商讨过制作写实版电影的事宜，随着契约的签订，P I.G也开始与该公司展开了更近一步的谈判。回想前不久P I.G公布《BLOOD 最后的吸血鬼》由韩国影星全智贤主演真人版，可见Production I.G进军电影市场的决心还是相当巨大的。

人气声优倾情朗读治愈系CD《日本的昔话》，带你重拾童年的记忆



每个人在童年的时候都或多或少的从家长或者长辈的口中听到过一些奇怪的传说，它们或是恐怖或是悲凉，且多多少少都带有一些教育的意味。我们甚至无从得知这些传说诞生于什么时候，只是知道它们承载了无数人童年的梦一代又一代的传递下去。

日本有限会社DEARS即将在2月9日发售一张名为《Come across～DEARS朗读物语～VOL.1 日本的昔话》的朗读CD。该CD中收录了6个日本经典的传说，并由超人气的声优们来朗读，配合上旋律优美的钢琴曲伴奏和日本新锐青年画家创作CD的插图，淡淡的讲述那些耳熟能详的故事。这张CD不但可以陶冶现今孩子们的情操，对於倍受工作和学业压力困扰的成年人而言也有着绝妙的治愈系功效。

为该系列第一弹献声的声优分别为田中理惠（朗读《罗生门》、《花开爷爷》），能登麻美子（《白鸟》、《鬼穴》）、若本规夫（《卡吱卡吱山》、《老鼠嫁女》）。CD官网还提供了部分片段的下载试听。

2006年度动漫出版物销售量统计TOP15

该数据由《电击魔王》统计，虎穴和ANIMATE协力制作，刊登于《电击魔王》07年2月号上。

动画DVD2006年贩售量TOP15

1. 凉宫春日的忧郁
2. Fate/Stay night
3. kanon
4. 魔法少女奈叶 A's
5. shuffle!
6. 灼眼的夏娜
7. 涅吉！？第二季
8. 传诵之物
9. 不可思议的教室
10. OVA HELLSING
11. 寒蝉鸣泣之时
12. 零之使魔
13. 水星领航员
14. 甜蜜偶像 Lovely Idol
15. 神中

漫画2006年贩售量TOP15

1. 钢之炼金术师
2. xxxHOLiC
3. 凉宫春日的忧郁
4. 死神
5. 死亡笔记
6. 魔法老师涅吉！
7. 真月潭月姬
8. 樱兰高中男公关部
9. 水果篮子
10. 驱魔少年
11. 今日起开始自由业
12. 寒蝉鸣泣之时 鬼隐篇
13. 翼－Reservoir chronicle
14. 新世纪福音战士
15. 四叶妹妹

小说2006年贩售量TOP15

1. 凉宫春日系列
2. 零之使魔系列
3. 灼眼的夏娜系列
4. 彩云国物语系列
5. 奇诺之旅系列
6. 魔王系列
7. 全金属狂潮系列
8. 少年阴阳师系列
9. 仰望半月之空系列
10. 银魂 3年Z组银八老师
11. 圣母玛利亚在上系列
12. 惊爆・草莓系列
13. 驱魔少年 reverse 系列
14. 纯爱エゴイスト系列
15. 莉莉亚＆特雷兹系列

文编：雪风　美编：豆子

玩转FIGURE

风子

《尘骸魔京》

材质：PVC　生产厂商：ALTER
高度：14.5cm　发售日期：2007年5月
造型师：竹内刚太郎　售价：4800日元

《尘骸魔京》是日本著名美少女游戏厂商Nitro＋公司的2005年出品的一款美少女游戏，其中的女主角伊格尼丝（也就是之前六段音速曾在大赛门中贴出过照片的那个）已经发售了好几款不同造型的PVC涂装完成品，而此次向大家介绍的则是游戏中的另一位超人气角色——风子。与伊格尼丝的性感成熟不同，风子是位活泼开朗的少女。虽然背负着拯救人狼一族的沉重使命，但却没有因此而消极，天生马大哈和过于老实的个性也让她看起来格外惹人怜爱。这款模型抓住了风子跃起的瞬间，在风力的作用下双手的绷带散开飘动，同时双手也是成攻击状态，充满跳跃与战斗的动感。表情中略带哀伤，体现出了风子作为武士的慈悲一面。总体来说是款品质相当高的作品，值得收藏。



夏娜

《灼眼的夏娜》

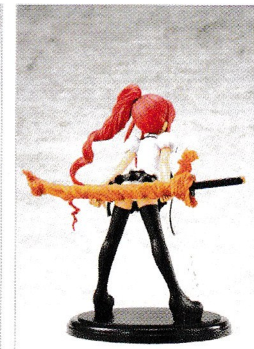
材质：PVC　发售日期：2007年4月
高度：19cm　售价：5229日元
生产厂商：Toy's works

《灼眼的夏娜》一直拥有着极高的人气，它的各种作品贩售的成绩都十分出色，去年小说发售量在同类作品中位列三甲，游戏、模型的评价也都不错。而此次Toy'sworks所推出的这款夏娜PVC涂装完成品，恐怕将是到目前为止质量最高的一款了。它的原造型来自高乔弥七郎于去年6月发售的外传小说《灼眼的夏娜S》的封面，这个造型可是在正统剧情里见不到的哦，一席歌特风的白色LOLITA衬衫紧绷在身上，腰部左侧随意地打着蝴蝶结，头发很个性地扎在了一边，动作上也跳开了传统的坐式和半跪式，几乎有着等身高的大太刀“赞殿遮那”轻巧地横握在身后，尽显夏娜的娇小可爱。这款作品的完成度相当高，也会依照“惯例”同时推出“炎发灼眼”版与普通状态版，届时各位夏娜FANS可不要错过哦。



造型来源





园崎诗音

《寒蝉鸣泣之时》

材质：PVC　生产厂商：メガハウス
高度：19cm　发售日期：2007年1月
造型师：五味田智　售价：4200日元

由于《寒蝉鸣泣之时》做为一款同人向的游戏，最初的人设相当简陋，再加上创作漫画版之后每一个不同的篇章又是由不同的漫画家来完成的，所以可以说，这部作品并没有一个标准的人物原案存在。之前发售过的几款模型在面容塑造和品质方面也都有着较大的差异。比较之前的作品而言，这款参考了动画版人设的园崎诗音PVC涂装完成品品质尚属精良。造型参考了剧中诗音在女仆茶店打工的服装，表情的刻画也较为生动。此外可将头发替换成魅音的马尾辫版，方便了喜欢魅音的FAN们。本品不足之处在于头发的尖端部分钝角情况严重，完全没有将“发梢”的质感表现出来。此外，身体倾斜角度过大也使得本品看上去略显不平衡。当然从4200日元的低价格定位来看，还是物有所值的。





日向向日葵

《向日葵！》

材质：PVC　生产厂商：MAX FACTORY
高度：20cm　发售日期：2007年5月
造型师：川畑和男　售价：4800日元

TV动画《向日葵！》的第二季已于1月6日开播，而其中的人气女主角——可爱的女忍者日向向日葵也迎来了首度立体化！动画中的向日葵是个性格倔强、永不服输的活泼少女，而这款模型也恰当的把握住了向日葵的性格特质。造型参考了负责动画人物原案设计的OKAMA老师的一张插图，裙子中装满柿子的向日葵面露元气的笑容，朝气蓬勃的模样令人倍感眼前一亮。除了面部造型相当灵动之外，MAX FACTORY对模型各个细节部分的把握也都值得褒奖，例如头发上手里剑发饰的光泽度、裙子中柿子的质感，这些看似微不足道的小细节却同时可以彰现出制作方的用心和专业。元气少女是很多人的最爱，想必这款模型也令不少人动心了吧？






STORY 故事简介

千秋真一是才华横溢的天才音乐青年，身为著名钢琴家之子幼年时便跟随着父亲在欧洲接受古典音乐的熏陶。1996年，身处布拉格的千秋结识了著名指挥家维耶拉后决心长大之后一定要成为像维耶拉一样的指挥家。但随即千秋的父母离异，跟随母亲搭乘上归国班机的千秋却不幸遭遇了飞机迫降。经历了九死一生之后，千秋的心中留下了巨大的阴影，而随后遭遇的溺水事件，使得他变成了一个既有飞机恐惧症又有轮船恐惧症的男人。所以尽管在千秋就读的桃丘音乐学院中，他的钢琴造诣首屈一指，又是众学弟、学妹仰慕的对象，但是心理恐惧一直缠绕着他，使得他无法出国进一步深造。加之周围的同学一个接着一个的远赴欧洲"镀金"，千秋的内心中充满了难以言表的焦躁。某日，在酒吧试图通过酒精来麻痹自己的千秋被前任女友骂作是"丧家之犬"，极度不爽之下，千秋喝了个酩酊大醉，睡死在了自己公寓门口。当他被极为美妙和有个性的钢琴声唤醒，睁开双眼之时却发觉自己身处在一个宛如垃圾处理厂一般的房间中，周围萦绕着无数只苍蝇在翩翩起舞，脚边还有硕大的蟑螂急匆匆的爬过。房间的中央，沐浴在阳光中的是一位正在演奏着贝多芬名曲《悲怆》的少女，随着她指尖的弹奏流淌出的是随性如歌般的动人旋律。千秋被眼前这份诡异的景象震撼到了。弹琴的少女名叫野田惠，同样也是桃丘音乐学院的学生，只不过这位少女不爱清洁、生活作息乱七八糟、喜欢偷吃别人的便当、时常不自觉地发出怪声，而且由于野田惠的耳朵很灵敏，所以一贯都是依靠听力来记旋律，完全没有看乐谱的习惯，乐章的节奏自然也是弹得乱七八糟。但千秋却在野田惠的身上察觉到了她惊人的才华，如同璞玉浑金般，只要多加磨砺定会耀眼无比。就这样，有着超级洁癖的千秋居然容忍下了野田的邋遢，自愿担当起了保姆外加"驯兽员"的角色，为着他和她的梦想，踏上了探求古典音乐真谛的道路。

COMMENT 简评

古典音乐，这个象征着高雅、尊贵、与通俗大相径庭的词，似乎离我们的生活很遥远。诚然我们活到这么大总归还是或多或少的听到过一些古典音乐，可能是交响乐、可能是钢琴曲、也可能是某位女高音歌唱家用她那曼妙如踩到鸡脖子一般的高音唱出的一段咏叹调。但只要我们并不是将音乐做为未来的人生道路，那么我想绝大多数的人恐怕连瓦格纳和巴赫是谁都分辨不清楚，更不要说脱口而出那些耳熟能详的古典音乐的名字。是的，我们就是生活在这样一个与古典音乐保持着微妙的距离感、却同时难以跨越两者之间隔阂的时代。所以初次听到《交响情人梦》这个名字，重心大概都会首先落到"情人梦"这三个如怀春少女思绪般的词语上，而轻视掉了"交响"二字。然而，当真正接触到这部作品，才恍然大悟的察觉，"情人梦"只是个不折不扣的噱头，"交响"二字才是贯穿整部作品的主旋律。同时你也会察觉，将古典音乐以这种平易近人的形式表现出来之后，它们离我们已不再遥远。甚至我们在重新听到那些耳熟能详的旋律时，身体会随之不自觉的摆动，仿佛化身为了五线谱中的一枚音符，随着跃动的节奏翩翩起舞。《交响情人梦》1月11日开播后第一话便缔造了历代深夜动画第一话的最高收视率纪录，根据Video Research统计显示，《交响情人梦》第一话的收视率高达5.4%。而上一个最高纪录还是在2000年由《第一神拳》创造的4.8%的收视率。此外，由于早先已经播出过电视剧版的《交响情人梦》，再加上动画版的跟进，使得古典音乐在日本的大流行，睡觉前听古典音乐已经成为很多时尚青年的选择。这部作品为动画市场带来的不仅仅是一股高雅音乐的狂潮，还有关于人生更多积极层面的思考，推荐给正面向人生转折点的读者们欣赏。

CHARACTERS 人物简介（按人物出场顺序排列）



千秋真一（CV：关智一）：

桃之丘音乐大学钢琴系的学生。出生于音乐世家，在小提琴和钢琴方面都有专业水准。虽然大学学的是钢琴，但其实更想做一个指挥家，可惜本身有飞机恐惧症，所以也没办法出国留学。在学校内总是被尊称为"千秋王子"。趣味是料理和外语。神奈川县出身。



多贺谷彩子（CV：生天目仁美）：

桃之丘音大管声乐系的三年级学生。她凭借着她的努力而被同学们被誉为声乐系的女王陛下。大手乐器店老板的女儿，千秋原来的女友。神奈川县出身。



野田惠（CV：川澄绫子）：

桃之丘音乐大学钢琴系的学生。是个经常发出怪声，身为女生不爱洗澡讨厌打扫，房间如同垃圾场，更会做出去偷朋友便当来吃这种奇特行为的怪人。但她却能对音乐过耳不忘，可惜却不太会看乐谱。总是依靠本能去弹奏，完全无视作曲者这一点令其他人感到头疼。趣味是动漫，东京出生，福冈县长大。



峰龙太郎（CV：川田绅司）：

桃之丘音乐大学小提琴系的学生。梦想成为摇滚乐手，自称是千秋的好朋友。父亲是中华料理店"里轩"的老板。趣味是电影，东京出身。



奥山真澄（CV：藤田圭宣）：

桃之丘音大管弦学系的学生。负责定音鼓，是个热心而努力的人。对千秋有着少女一般热爱的心，可惜却由于他的发型和个性，被千秋称作"阿乱"，因此感到很伤心。山形县出身。

Franz von Stresemann（CV：小川真司）：

世界首屈一指的指挥家。现任桃之丘音乐大学理事长。传授给野田和千秋音乐的本质，也同时改变了二人的命运。特技是猜拳。

交响情人梦

阴错阳差莫莫莫

文 水果君



这个世界无所不能。请原谅我一开头就扯出了世界这么大的概念，然而对于本次我们需要探讨的话题，即使放在银河系全宇宙来纵横八极也未尝不可。毕竟昨天拉姆爱上了诸星当，今天凉宫女王竟然会因为一个吐槽男而放弃毁灭世界，那么就算明天彗星撞地球恐龙时代重繁荣，比起千鸟要决定放弃殴打相良宗介为人生目标改变形象为大门不出二门不迈专心相夫教子之类的新闻也完全够不上具备任何杀伤力。

其实许多时候爱情的滋生并不是因为“命运齿轮在吱吱作响”，而是起源于类似“恰好踩到了你的脚你却小气地跟我大吼”这种美丽的错误。怎么你还在怀疑？难道你听不到冥冥中有个来自水果?上帝的声音么，此刻他在反复哀叹着一句话：“信我者得永生，阴错阳差莫莫莫！”



阴错阳差型一 苦命鸳鸯派

造成这种类型情侣的关键因素并不多，比如交往的彼此各自有着水火不容的背景。请千万不要小看这一设定，家仇国恨大过天，《甲贺忍法帖》以一句“心爱的人，赴死吧！”开启忍法帖的序幕，其实比起原作的那个全灭的结局，我个人更倾向于电影版的结局处理，在动画中那个过于以大局为重的男主角弦之介实在不够让人觉得亲切，反倒是真人版里小田切让仲间由纪惠（胧）的匕首刺进自己的胸膛说“能够与你相遇，真是太好了”更赚人热泪一些，《甲贺》虽然在男女主角的形象塑造上并不讨好，但是“相爱相杀”的主题却让人印象极为深刻，如今正在连载的《幕末机关说》从OP里对男女主角的未来表现极其具有“难免甲贺”的暗示性，虽然以目前的剧集倒是看不出这两个人到底哪里值得互相为敌，但是一夜之间哪一方腹黑化宿命化也都不是没可能的事。那些民族大义家族兴衰宿命争斗固然让自己喘不过来气，但是不能守护自己幸福的又谈什么资格去保护别人，“此情可待成追忆，只是当时已惘然”其实并不浪漫也不从容，斩下爱人头颅的鲜血也会将自己灼伤。虽然这么说难免落入俗套，但是能够拯救我们的，除了爱真的别无其他——命运之子的束缚与宿命相争一度把更纱与朱理这对恋人推下绝望之渊，但是有了爱就有了悲天悯人的慈悲与包容，那么在这个世界还有什么仇恨不能化解，还有什么罪恶不能宽恕？



在这个类型里还有一种存在是用来调节人的爆笑神经的，虽说我们不该提倡（会令地球物种走向毁灭的）BL盛行，但是对于BL我们不该戴着种族歧视的眼镜去观望，毕竟男人爱上男人已经够痛苦的了，再加上如果男人爱上男人只是为了娱乐大众，那么可谓是不够人道了。



爱上辫子姑娘不是虹翼的错，错只错在乱马不该动不动就洗冷/热水澡。爱上瑞希不是秀一的错，错只错在他没有男主角运气好到连载第一回就知道了瑞希是女儿身，于是每天都要痛苦于“我明明是个性向正常的男生为什么会喜欢同性”，本以为他会下定决心不怕耳光地跟瑞希念“我不是同X恋，只是我喜欢的人恰好是男生”，没想到中条比纱也玩够放过了他，不免让人为这段“执着而无望的爱”扼腕惋惜，当然坚定着“我就是喜欢男生”也未必有什么好下场，看琉璃仙就知道了，他的遭遇已经跟“命运”“决心”“缘分”等等美好的词语挂不上钩了，决定他一而再再而三失恋的关键在于，人品与脸。“我的爱人心有所属，爱我的人惨不忍睹”的哀怅是只属于琉璃仙一个人的浪漫，带着飞锥去寻找真爱吧琉璃仙，MINA，听见了么，傍晚的西方传来了《单身情歌》的声响……



阴错阳差型二 冤家聚头派

把苦命鸳鸯的悲惨程度降低一个档次，差不多就是冤家聚头这一型了，这种类型情侣的构成条件上外因并不起主要作用，什么家庭背景啦，历史前科啦，在交往过程中往往起的不过是娱乐大众的作用。其实想一想也好理解得很，时代在进步，我们的爷爷辈在洞房花烛夜那天之前除了知道自己配偶的真实性别外其他一概不知的有许多人，而我们的父辈也有许多走的是传统的相亲与介绍对象之路，至于现在的恋爱模式还需要多说么，长辈对于小辈的感情政策明显与时俱进了许多，像存在于上个世纪末的那些港台电视剧里不乏逼着自己儿女与现任交往对象分手的老爷太太，换在现在且不说又有几个孩子会屈服在爹妈的棍棒淫威下，单是就凭“一家一个宝一家一个小皇帝”这种育儿模式下，如果不是对方实在太过差劲，哪家的父母还会在儿女的恋情下不选择明智地睁只眼闭只眼呢？

大和圭介与二之宫亚美的爱情模式带着安达充一贯的嬉笑风格，因此那个所谓的“世仇”关系也不过是男女主角感情发展道路上的催化剂，上一代的隔阂（那哪里叫隔阂？）到了这一代先是语不惊人死不休的“是你们家杀了我的爷爷！”，之后变成了“难道对于大和家的独子，你就一点都没有好奇心么？”变成了“新的一年也请多多指教”，变成了“幸亏我不是罗密欧”，最后变成了“大和圭介，我喜欢你，这就是我的答案。”至于在男女主角发展恋情期间爹妈们的阻碍作用基本就是零，那个长着一张夜叉脸的二之宫爸爸根本就是雷声大雨点小，再怎么厌恶“大和家”却还是忍不住喜欢圭介这个人本身，即使每天晚上不站在阳台大吼几声“可恶的大和家！”就睡不了觉但是面对女儿的选择却也还是承认道“我的反对没用，最后作主的终究是亚美。”那么结局自然皆大欢喜。

冤家型恋人也多产生在青梅竹马中，这类型人对彼此都比较了解，整天致力于吵嘴与抬



杠，对于“喜欢”这种感情往往会因为太过熟悉而感受不清，《近所物语》中实果子因为朋友一句“你当自己的感情波动是因为谁呢？”才意识到自己对薰的心情，跟黑羽快斗和中森青子一样，服部平次与远山和叶也是冤家型的典型性代表，他们的冤家度比工藤毛利更甚，虽然患难见真情的表现机会没有后者多，但是日常的磕磕绊绊在旁人们看来完全是令人嫉妒的打情骂俏……所以我才说这个类型的恋人是最讨厌的啊！呜呜……

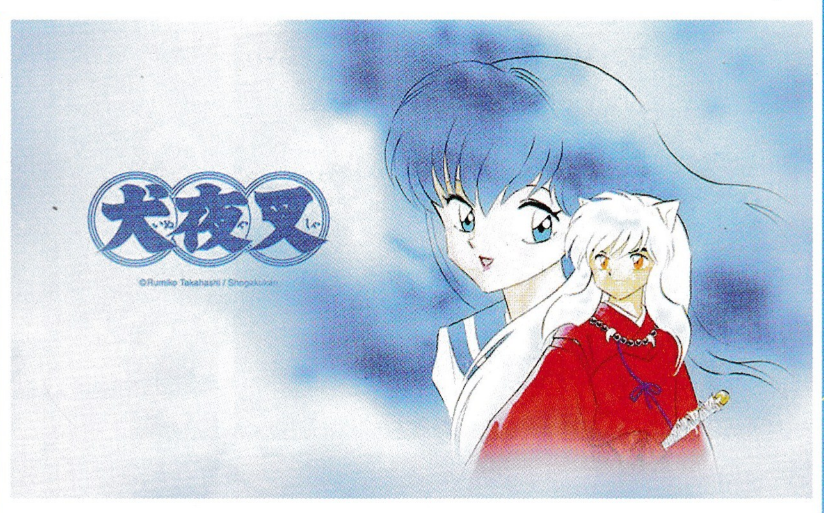




这种类型的恋人，其实有点惨。

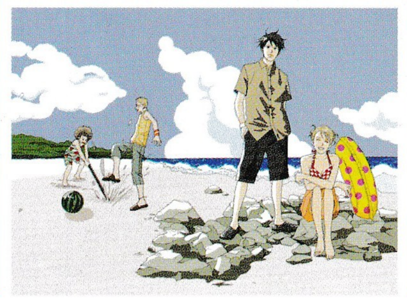
如果千秋真一不恰好住在野田废的隔壁公寓，如果春绯没有误闯HOST的营业厅再失手打碎古董，如果戈薇她家早拿水泥填了后院的枯井，如果奥芬当初没有为了装酷般地特地去爬什么古塔迎风独立，如果银时家的屋顶再修得结实一点，如果基拉不是乱捡宇宙仓回来，那么千秋不会成为野田废的首席（也是唯一的）万能男仆，那么春绯也不会被一个单细胞大蠢蛋用“快叫我爸爸”这种拙劣的爱意表达来每天告白，那么戈薇不会被一群早该作了古的妖魔鬼怪追杀，那么奥芬也不会被一个又聒噪（虽然很可爱）又任性（其实真的很可爱）的千金小姐缠着一路不得消停，那么阿银不会被一个S与M兼备的忍者眼镜娘心甘情愿地认作是自己今生的另一半，那么阿斯兰也不会因为曾经的好友要跟自己交换未婚妻而追杀他三十来集。但话又说回来，自古周瑜打黄盖一个愿打一个愿挨，即使基拉被好友因未婚妻被抢一再





苦苦相逼，终于也在SEED的后半段与朋友在两架高达十指相握的镜头下与众人齐飞的口水中和解如昔了，再加上有“兄弟如手足妻子如衣服，敢碰我衣服就断你手足”的古训（这是哪门子的古训啊！）指导，基拉又与能够送男友FREEDOM当定情物的拉克斯百般恩爱，因此就算跟阿斯兰反目也很划算呐！银时这边，虽然小莎在《银魂》中的人气确实不高，银莎的呼声也确实没有银神（这CP作为冲神派的我绝对不承认啊）跟银妙（……近藤你干脆去随便移居猩猩星，到那再开个新选组把土方什么的都带去算啦~）高，但是在无数（马赛克）的剧情之下，身为男主角的银时可是一点都没有吃到亏反而赚到了不是么……奥芬这边是个读不懂红色梦贝暗示的蠢人，即使到最后特地去接克莉奥去再次旅行，然而对于这两个人我实在说不清楚遇到彼此到底谁更倒霉一点，比奥芬克莉奥更倒霉的是要与前世纠结的戈薇同学所处的世界，死了的人不消停，活着的人还要继续闹腾，虽然犬夜叉是高桥笔下典型的口不对心的臭屁男主角类型（在这一点上能说出“与玲的生命等价的东西在这个世界上根本不存在”的杀生丸都比你坦白！），但是至少戈薇同学可以看着他泄恨般地大念“坐下坐下坐下你给我坐下！！”

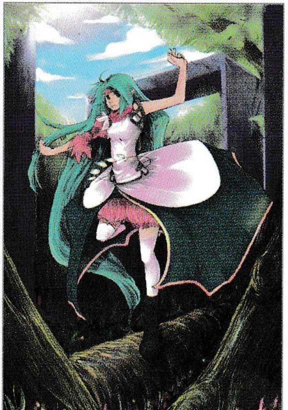
因此看来看去，最悲惨的还是莫过于千秋王子了。要说在《交响情人梦》谁最无辜，主角千秋肯定能够晋身三甲，这人论才能论相貌论背景无一不是王子级，只可惜在“运气”与“眼力”上却有着远低于常人的水准，每次千秋王子因为野田废而大翻白眼时都不禁让人无比坚定“这个时候他一定很懊悔当年那晚多喝了一杯酒而倒在隔壁魔女家的门口”的念头，帮女友打扫房间洗头吹风做饭喂食指导钢琴鼓励练习奖励螃蟹追到丈母娘家去拥抱这一系列的行为下来已经完全不在地球人能够理解的

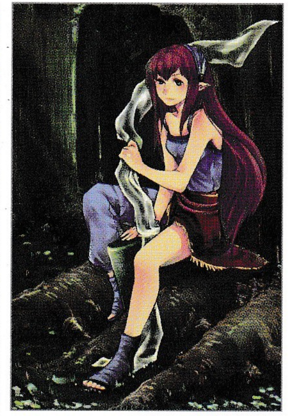


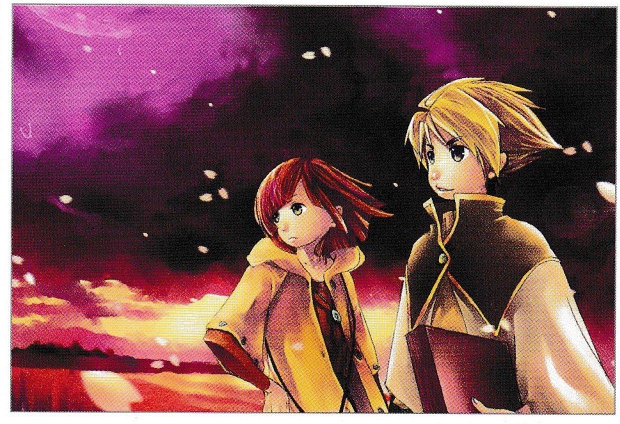
范畴内了，16册单行本浩浩荡荡的“千秋前辈我喜欢你”“我是你的新婚妻子嘛”（跪坐在刚刚铺好的床铺上温柔微笑）“让您久等了”下来，留给众多读者们唯一的执念也只剩下了“到底是我不够野田废还是什么的其他的原因，就是上天不掉一个千秋王子给我呢？”千秋王子太难寻觅，但野田废那种渣一只就足够毁灭地球了，所以请不要再增加银河系的危机了，真的。

即使没有那种随便捡个千秋砸个国见比吕出来的运气，跟自己成天打打闹闹患难见真情的青梅竹马从来就没有存在过，更平凡到没有什么家庭背景去挥舞着西瓜刀找对方来打一打杀一杀，现实如此寂寞如雪，但是我们的心情需要治愈，因此接下来放下游戏漫画去大街溜达溜达吧，增加与别人的接触面积才能获得交流的机会……当然，如果像木根龙太郎一般阴错阳差（或者干脆说RP太差）到被有着倒拔垂杨柳孔武之力的姑娘缠上的话，请不要揪着这篇文章来殴打作者，这个时候我不是水果我是他的双胞胎弟弟……













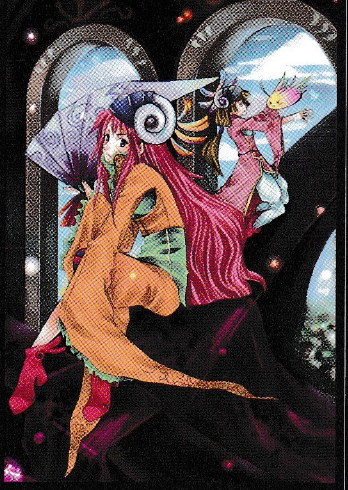
本期漫人 藤井樱

一般笔名：藤井樱、诺希（写小说用）或者豚熊宝

年龄……是女人的秘密。不太像双子座的双子座。喜好努力赚钱，爱钱但不视此如命。有信仰。

经历：没记错的话，15岁开始投稿……16岁开始频繁的创作和投稿。做过很多事情，做过网站论坛、电子杂志、平面设计、活动策划、手机彩信什么的……其间，唯独投稿的经历是最为波折。

正式入行：也算不上是入行，不过希望能认识更多厉害的画手，想请教努力学习……目前在隶属蜗牛工作室。2003-2006为《新干线》《漫友》《漫友科幻文学秀》《花雨》等杂志投稿或绘制插画。出版过小说《糖果女生》　目前正在为一个长篇探险励志类漫画创作脚本……个人绘本《Machine Doll》创作中。



小访谈

吉祥天：大人通常是用什么工具画画的？PS之类的……？

藤井樱：Painter……和OC……我不会用PS……

吉祥天：这两种对你来说很好用？

藤井樱：是啊，非常好用！

吉祥天：如何好用？

藤井樱：比炒菜锅好用

吉祥天：这都什么答案……那你通常喜欢画些什么题材呢？

藤井樱：奇幻的，剑与魔法，正义和邪恶，其实只要是勇者题材，其次就是大航海……说来，最近很迷大航海。

吉祥天：会画一下同人之类的么？

藤井樱：会，画过钢炼跟凉宫，还有无数游戏的同人草稿。噢！想起来了！前天画了一张北欧的同人，但是不知道被谁拿去垫茶杯了……

吉祥天：大人你不会保护自己的画的哈……？

藤井樱：不是啊，我放得很隐蔽！

吉祥天：那人家干嘛能翻了出来了？

藤井樱：是他们找东西垫杯子，我的画正好夹在一堆报纸里，结果还是在劫难逃……

吉祥天：这就是天意啊，这样看来，你通常都是在纸上描了草稿才放在电脑上继续上色的？

藤井樱：不……电脑的上的都是用电脑起稿……草稿的上的……将永远是草稿……

吉祥天：……………………………………



文编：吉祥天　美编：chisun



“仆の媚影”

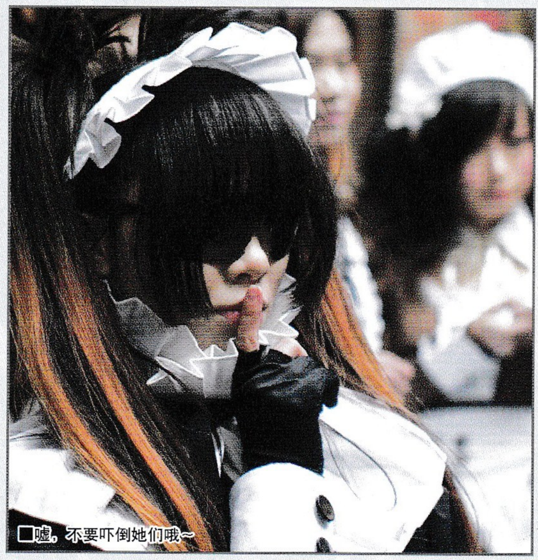
——鸣人堂私家女仆摄影会

女仆咖啡店，是中国OTAKU们一直向往的圣地，不少OTAKU都希望能到女仆咖啡店里享受当主人的感觉，但无奈资金或其他原因不能让圣地遍地开花，实在是一大遗憾。

由广州鸣人堂组织的“女仆摄影会”让广大OTAKU们满足了观感。不但店内的欧式风格让人置身于维多利亚的浪漫主义时代，而且每位参加这场盛会的女仆都是专业COSER，如虾你・波大、X贤、sc、未央秋水、树妖、kawayi等人。



■欢迎回来，我的主人。



■嘘，不要吓倒她们哦~



■请问您还有何吩咐呢？



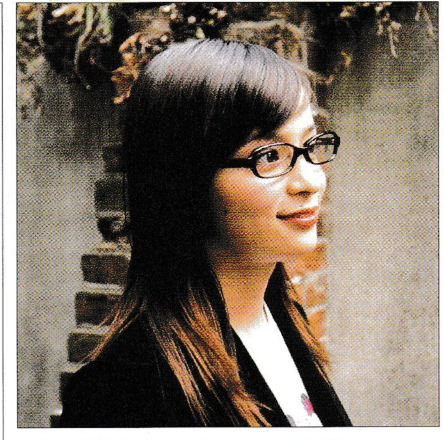
■主人，请让我服侍您吧。



■苹果好甜哦，主人您要尝一下吗？

文编：玛鲁斯　　美编：豆子



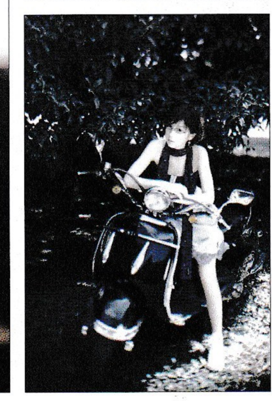


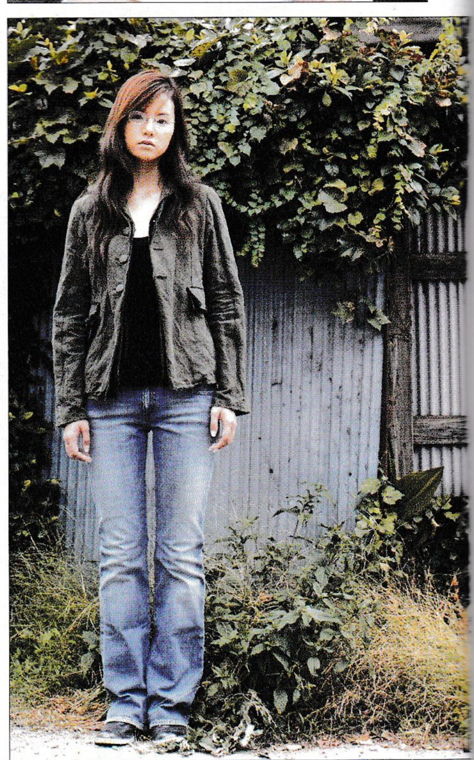


Glasses Girl
眼镜萌娘













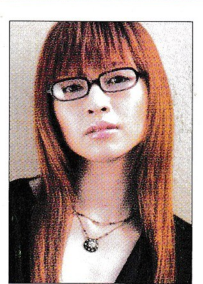
Glasses Girl 眼镜萌娘





















烈舞阿婆

文编：白夜　美编：chisun

本期杂志与大家见面的时候，也就是春节快到的时候了。这里阿婆先代表《LEVELUP游戏城寨》的全体人员给读者朋友们拜个早年，忙忙碌碌的一年过去了，春节期间希望读者朋友们都能过个好的假期，准备迎接新一年的挑战！

春节过后2月基本就过去了，而3月对于《LEVELUP游戏城寨》来说可有着非常特殊的意义，我们的杂志是在去年的3月发行创刊号的，如今风风雨雨，一个轮回即将完成，翻看着一年前的创刊号，感慨良多……而3月对于levelup网站来说也是意义非凡，3月26日就是levelup建站两周年了。届时双喜临门，感慨和激动现在就先不表达出来了，积攒着到时候"一吐为快"，而到时我们也一定会举办盛大的活动来庆祝，当然必须和我们的读者朋友一起感受这快乐才有意义。这里阿婆想先听听各位读者朋友的想法，对于杂志一周年和网站两周年如何举办庆祝活动，大家如果有什么好建议的话可以写信给我，或者发电子邮件也可以啦！

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

(1)本期杂志您最满意的栏目是？
(2)本期杂志您最不满意的栏目是？为什么？
(3)您对本期的特稿有何评价？
(4)您对本期《美优馆》以专题的形式呈现有何评价？
(5)您对本期的封面有何评价？

奖品

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

来信中将会抽出一位幸运读者获得苹果的iPod shuffle MP3一台，十位幸运读者获得levelup主题扑克一副。

level21读者来信获奖名单

一等奖 iPod shuffle MP3 一台

于俊龙　辽宁

二等奖 levelup主题扑克 一副

姓名	省市	姓名	省市
杨长春	大连	何倩雯	广西
吕品	重庆	何炽标	广东
黄耀东	辽宁	唐智浩	云南
邵嘉莉	江西	沈清	广西
谭炯林	广东	陈双	福建

读者自留地

1B读者意见选登

本期杂志读者最满意的栏目前三位

《特稿》、《Web Show》、《掌机研究室》

本期杂志读者最不满意的栏目前三位

《美优馆》、《Cosplay秀》、《全民大图鉴》

您对本期的特稿有何评价？

福建 陈双：2006，有感动，有兴奋，有惋惜，有回忆……

广州 范云鹏：本期特稿看后我越来越想买一部掌机呢。

贵阳 杨沁丰：特稿很好，对2006年的大事件进行了不错的总结，让我这个资讯不组的人着实又学了一把。

广西 何倩雯：本期的特稿我喜欢，2006年确实给我们很多惊喜和回忆，其间也有些许悲伤，但不管怎样，我们始终要前进。本期特稿回顾了06年部分大事小事，特别是《樱大战》、"四叶草"工作室的解散，PSP的破解，实在令我感到可惜。总的来说，2006不该被我们遗忘。

阿婆：看来在一年的结束时来一个回顾还是很受大家欢迎的，而且我们levelup论坛的原创区版主"迷路男"这篇2006年年度总结也做的十分精彩，大家对他的赞扬老太婆也会传达到的。

您对本期的音乐台的新主播"无双"有何评价？

江苏 姚文昌：突然间换了主播还有些不太适应呢。"无双"应该也是位JJ吧？！声音很阳光，与朵拉JJ的风格完全不同。

云南 唐智浩："无双"版的音乐台感觉也很不错，还有，她是版主，那我这样的忠实读者也可以么？而且我是云南省广播电台娱乐调频的论坛的版主，而且我也常去电台做一些关于音乐、动漫、游戏的节目哦。

江苏 张军："无双"是好名字，天下无双，声音也果真天下无双！

大连 杨长春："无双"的声音很好听很甜，我很喜欢，希望以后能多多听到她的声音。

福州 邓光伟：和"朵拉"比各有千秋，别"躲啦"，两个人一起上吧！

阿婆："无双"是我们levelup论坛的版主里资格比较老的一位呢，而我们也是想给读者制造一些新鲜感。而朵拉JJ以后还会不定期的在音乐台中与各位读者见面的，所以那些朵拉的Fans也不用着急。说不定某天真的会两位齐亮相哦。唐同学如果真的感兴趣可以把你以前做过的节目给我们听听，联系我们的E_mail方式上面有写哦。

您对本期《烈舞阿婆》中新增的"城寨后院"栏目有何评价？

辽宁 于俊龙：一看这栏目的名字就知道是讲编辑部的故事了，哈哈，也让我们开眼界了。有一种小编们把我们这些"levelupers"当成兄弟一样的亲切感。

浙江 任召挺：哈哈！"后院"太搞笑了。城寨也算像模像样了！

广西 周春：看到"城寨后院"后，心中大喜，美女编辑们终于该集体亮相了，没想到一看到解释后顿时呆了，接着抓狂……

阿婆：这个栏目目前是由我们这里号称可以说"单口相声"的白夜一手操办的，现在话筒交给他。

白夜：大家好，这个栏目的开办呢，就是拉近我们和读者的距离，如于同学所说，就是要和读者做兄弟，做姐妹！不过第一期过后烈舞对白夜一直怀恨在心，说我损他。于是我说，稍微损你一下给我们的读者带来快乐有什么不好吗？！哈哈，他立刻没的说了！另外，周春同学，这里是"城寨后院"，不是"城寨后宫"……



虽然涂鸦比赛已经结束，但大家进到涂鸦坊去画两笔的热情可以说是有增无减，而且阿婆最高兴的是有很多新朋友的加入，看来还是艺术的魅力大啊！让我们共同期待下次涂鸦比赛的早日到来吧！

涂鸦板地址：http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

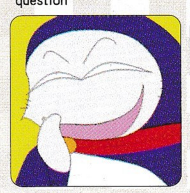


question

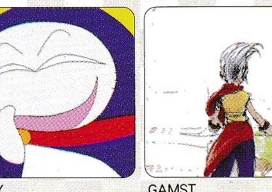


疯子

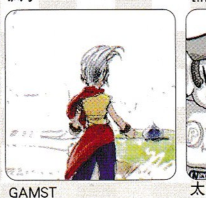
tinalis



HOPY



GAMST



太阳国度



Taokey の Hearts

阿婆交友栏！

ID：zeroallah
年龄：21
爱好：J-Pop，足球，游戏，NDS
自我介绍：喜欢游戏，喜欢音乐，喜欢足球，享受生活！爱阿森纳，爱KG，爱路飞！我是博爱之人，^_^
出没区域：NDS、GBA综合讨论区，levelup体育频道，猪笼城寨，音乐区

ID：oO自由の翼Oo
年龄：19
爱好：拼GUNPLA˜高达˜上网˜打机˜看动画（含H）˜看电影（含H）˜睡足6小时˜御姐最高˜对舰对MS作战˜
自我介绍：公国万岁！即使牺牲生命也要作战到底！为了生活在宇宙的人们！我辈来到地球！
出没：随军调遣！服从命令！全域作战！ZL模型区蹲点守候伏击˜

ID：Duelsol
年龄：16
爱好：游戏、电影、音乐、手机、GUNDAM、上网
自我介绍 和我志同道合的一起成为朋友吧！
出没区域：手机区、猪笼城寨、PC区

ID：小官
年龄：18
爱好：游戏（掌机街机为主），电影，音乐，天文地理，八卦，读书，聊天，打牌，睡觉，运动，发呆，购物，逛街，漫画，经济，政治and so on。
自我介绍 我十分热爱游戏，请和我做朋友吧！
出没区域：猪笼城寨，2手交易，新闻等

ID：kyoku4
年龄：19
爱好：篮球 读书
自我介绍：特长是日语，喜欢mr.children，来客串一下
出没区域：猪笼城寨

ID：告死天使L
年龄：17
爱好：最爱灌水。玩PSP
自我介绍：我很强大.（想不出了）
出没区域：猪笼城寨 PSP区

本期宝贝



果果

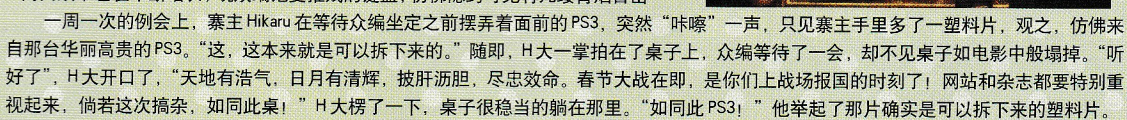
血型：O　　身高：160CM
体重：45KG　　星座：金牛座
籍贯：兰州　　毕业院校：广州美术学院
爱好：服装设计、网游、逛街
最喜欢的影视作品：《罗马假日》、《战争与和平》
E-mail：sdglove@sina.com.cn

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师：小翠猫

城寨后院

背影



又到一年年关，全中国各地的人都在为春节这"中华节日中的王者"准备着，上学的同学们应该刚刚度过了紧张的考试，而上班的同志们都卯足了劲加班，希望把春节这几天的工作量提前赶出来，好过一个了无牵挂的春节。春节的喜庆气氛便在这一片忙碌之中渐渐曼延开来了……

领导一声笑，滔滔加班潮。此时的编辑部里已陷入了一片"昏天黑地"之中，多于之前二倍甚至更多的工作量如黄河泛滥般涌来，一时间编辑部内敲键盘声连绵不断，而其频率也在不断增长，观众编饱受摧残的键盘，仿佛隐约可见有几缕青烟冒出……

一周一次的例会上，寨主Hikaru在等待众编坐定之前摆弄着面前的PS3，突然"咔嚓"一声，只见寨主手里多了一塑料片，观之，仿佛来自那台华丽高贵的PS3。"这，这本来就是可以拆下来的。"随即，H大一掌拍在了桌子上，众编等待了一会，却不见桌子如电影中般塌掉。"听好了"，H大开口了，"天地有浩气，日月有清辉，披肝沥胆，尽忠效命。春节大战在即，是你们上战场报国的时刻了！网站和杂志都要特别重视起来，倘若这次搞杂，如同此桌！"H大楞了一下，桌子很稳当的躺在那里。"如同此PS3！"他举起了那片确实是可以拆下来的塑料片。

一番会议下来，城寨各部门主管的发条都又旋紧了几圈，各自忙着去蹂躏撰稿人。"白夜，特稿这期上什么？"寨主已经开始行动。"有几篇分析业界的文章"，"大过年的，怎么能上这种东西？这样吧！咱们自己写，每个人都要写！要搞出点与平常不一样的特色。"于是，白夜每日开始穿行于本已忙的脊椎咔咔作响的众编中间。"雪风，你还欠我两百字。""吉祥天JJ，你改改标题行不？"终于催债结束后排版出来呈于寨主面前。"题图太没特色了！"H大一扭头，沉思了一下，"都随我上楼顶！"众编一惊，"拍照！"

于是，多了之前特稿中那副画面。时值寒冬腊月，顶着凛冽寒风，Hikaru大人将拿着相机的手背在身后，背影看去显得有些消瘦。"快过年了，一定要搞好……"



levelup音乐台曲目

文编：玛鲁斯　美编：chisun

VoL.23



JAM Project小特辑（后篇）

在上一期对JAM的几位成员分别做了回顾之后，本期为大家带来的是“货真价实”的JAM音乐！JAM在组成之后，逐渐占据了日本动画歌曲界的统帅地位，除了给众多ACG不断地推出佳作以外，他们每年都号召动画音乐同仁，发起多场大型的动画歌曲演唱会，将动画歌曲一次次地进行推广，可谓功不可没，这股对音乐的执着和热情更是让JAM成为无数FANS追捧的对象。本次收录的歌曲全部都是JAM在组成之后演唱的，有令人热血沸腾的《DRAGON》和《GONG》，也有曲调优美的《约束之地》，再次燃烧吧！

NO.03 DRAGON　出处：新盖塔机器人

NO.05 迷宫的十字路　出处：超重神

NO.07 叹息的念珠（JAM Project特辑）　出处：超级机器人大战OG THE ANIMATION

NO.08 勋章~无名的英雄~（JAM Project特辑）　出处：复苏的天空－救援之翼

NO.09 热风！疾风！塞巴斯塔（JAM Project特辑）　出处：超级机器人大战

NO.13 命运的鼓动　（网友猫太online点播）

演唱：大谷育江＆置鲶龙太郎　**出处：**《遥远的时空3》片尾曲

推荐理由：一首很好听的合唱！听一遍就爱上了！而且好感人！祝在2月2号和3号生日的同学生日快乐。

NO.14 Accidentally in Love　（读者索多玛点播）

演唱：Counting Crows　**出处：**《怪物史莱克2》

祝福的话：2月7日是好朋友李璐的生日，在这里祝她生日快乐，新的一年里身体健康，心想事成。

NO.04 GONG　出处：第三次超级机器人大战α

作词：影山ヒロノブ　作曲：河野阳吾、影山ヒロノブ

原文

<远藤>胸にこみ上げてく 热く 激しい
この想い
<福山>仆らは行く 最后の战场(ばしょ)へ
<影山>手を取り合い 誓い合って
<きただに>明日の夜明け前に あの宇宙
(そら)へと旅立つのさ
<松本>仆らが地球(ここ)にいたことだけ
<奥井>どうか 觉えていて欲しいよ
<全员>振り向くな
<远藤＆影山>泪を见せるな
<全员>
I GET THE POWER OF LOVE
明日を取りもどすんだ
GONG鸣らせ!!
今こそ 立ち上がれ 运命(さだめ)の战士よ
稻妻の剑で 敌を蹴散らせ
安らぎを梦见る 钢の勇者よ
守るべき未来と爱を信じて
永远(とわ)へ！ 永远へ！

<ヒカルド>もしも 力つきて 斗志の
刃 けても
<奥井＆松本>仆らは二度ともどらない
ともに银河の海に散ろう
<全员>恐れるな
<远藤＆影山>夸りを舍てるな
<全员>
I GET THE POWER OF LOVE
さぁ 迷わず 行くんだ！
「GONG鸣らせ!!」
雄々しく 舞い踊れ 运命(さだめ)の战士よ
金色の翼で 天に羽ばたけ
退くことを知らない 钢の勇者よ
燃えたぎるソウルの命ずるままに
永远へ！ 永远へ！

Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow

GONG GONG GONG鸣らせ!!
今こそ 立ち上がれ 运命(さだめ)の战士よ
稻妻の剑で 敌を蹴散らせ
安らぎを梦见る 钢の勇者よ
守るべき未来と爱を信じて
永远へ！ 永远へ！

翻译

<远藤>胸膛充满着炽热，激烈的思念
<福山>我们要前进，走向最后的战场
<影山>手拉手，互相发誓
<きただに>明天的黎明之前，我们向
宇宙出发
<松本>曾经在地球
<奥井>希望能记住我们
<全员>不要回头
<远藤＆影山>不要流眼泪
<全员>
I GET THE POWER OF LOVE
我们要取回未来
打响GONG！
现在就是站起来的时候，命运的战士
们
用闪电之剑，摧毁敌人
梦想着安息的钢之勇者们
相信该守护的未来和爱
永远 永远

<ヒカルド>即使用尽一切力量，钢之
刃破碎
<奥井＆松本>我们决不回头，驱散在
银河之海
<全员>不要恐惧
<远藤＆影山>不要舍弃荣誉
<全员>
I GET THE POWER OF LOVE
不要迷茫，向前进
打响GONG！
勇猛地跳舞吧，命运的战士们
用黄金的翅膀，飞向天空
从不后退的 钢之勇者
随着燃烧之魂的意志
永远 永远！

Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow wow
Wow wow wow wow

GONG GONG 打响GONG！
现在就是站起来的时候，命运的战士们
用闪电之剑，摧毁敌人
梦想着安息的钢之勇者们
相信该守护的未来和爱
永远 永远



NO.06 约束之地（JAM Project 特辑）

出处：超级机器人大战 MX

作词：奥井雅美　作曲：河野阳吾

原文

<奥井>
荒野に落ちる太阳 红く燃えながら
終わること知らない战いに 挑んでは消える
<松本 & 奥井>
何かを守るため存在(い)る 君を信じてる
逆らえぬ宿命を今日も 生きてる勇气
<影山 & 北谷>
见上げた夜空は远く
<影山 & 北谷 & 远藤>
その先に广がる银河へと続く
<松本 & 奥井>
(eternity)
<远藤 & 福山>
君の心の声、绊、仆等へとつながっている
<全员>
舞い上がる风に行方 导かれ my long & winding road
何处へ行こう…ただひとつ真实は
梦に(梦に)明日に(明日に)
<松本 & 奥井>
光を届けたいだけ

<远藤>
绝望の渊がもしも 目の前に来たら
瞳の奥焼き付けた勇姿 思い出そう
<福山 & 远藤>
何かを守るため存在(あ)る　自分を信じたい
ひとりじゃない今　梦语る时も战う时も
<奥井 & 福山>
永远の轮回はいつも
<奥井 & 松本 & 福山>
操られるように银河へと还る
<远藤 & 北谷>
(reincarnation)
<松本 & 奥井>
君の心の声、传り 怯えずに前だけを见た
<全员>
恐れるな君はずっと 生きてきた your long & winding road
これからも夸りを持ち续けろ
梦が明日が光に满ちてるから

<奥井>
君の心の声、绊、仆等へと
<全员>
舞い上がる风に行方 导かれ my long & winding road
何处へ行こう…ただひとつ真实は
<松本 & 奥井>
梦に明日に
<全员>
光を届けたい
恐れるな君はずっと 生きてきた your long & winding road
これからも夸りを持ち续けろ
梦が明日が光に满ちてるから

翻译

<奥井>
落在荒野的太阳 若是火红的继续燃烧着
不知何时会结束的战斗 逐渐地消失
<松本 & 奥井>
为了保护什么东西而存在 相信着你
不可违背的命运在今天 转为生存的勇气
<影山 & 北谷>
抬头望 遥远的夜空
<影山 & 北谷 & 远藤>
连接着广大的银河
<松本 & 奥井>
(eternity)
<远藤 & 福山>
你的心声，牵绊，和我们连结在一起
<全员>
引导我们往飞舞的风的去向 my long & winding road
要去向哪里…只有一个真实
在梦里 在明天
<松本 & 奥井>
只是想把光亮传达

<远藤>
若是绝望的深渊来到眼前
把瞳孔烧毁般的英姿 会回想起来吧
<福山 & 远藤>
为了保护什么而存在 相信着自己
现在已不再是孤单一个人 不论是梦语时或是战斗时
<奥井 & 福山>
永远的轮回无论何时
<奥井 & 松本 & 福山>
往着仿佛被操纵的银河而去
<远藤 & 北谷>
(reincarnation)
<松本 & 奥井>
你的心声，要传达 不要怕，只要看着前方
<全员>
不要怕 你一直都活了下来 your long & winding road
从今往后也要带着骄傲继续活下去
梦想和未来都在光亮里装的满满的

<奥井>
你的心声，牵绊，和我们连结在一起
<全员>
引导我们往飞舞的风的去向 my long & winding road
要去向哪里…只有一个真实
<松本 & 奥井>
在梦里 在明天
<全员>
只是想把光亮传达
不要怕 你一直都活了下来 your long & winding road
从今往后也要带着骄傲继续活下去
梦想和未来都在光亮里装的满满的

声优堂

子安武人 Koyasu Takehito

出生地：神奈川
生日：1967年9月20日
血型：A型
兴趣和特长：打游戏，写小说
最喜欢的食物：虾
曾经梦想过的志愿：童话作家
目标：称霸声优界
当配音演员的理由：好象将二次元变为三次元一样
所属公司：Artsvision

主要角色：

《宇宙骑士》——比路
《头文字D》——高桥凉介
《犬夜叉》——蛾天丸
《H2》——广田胜利
《机动战士 GUNDAM SEED》——穆・拉・弗兰卡
《机动战士 GUNDAM SEED D》——穆・拉・弗兰卡
《机动战士 V GUNDAM》——莱欧欧尔・萨巴特
《机动武斗传 G GUNDAM》——Bergman 博士
《足球小将》——日向小次郎
《KERORO 军曹》——KURURU 曹长
《樱花大战》——加山雄一
《侍铳》——强太
《七武士》——凌麻吕右京
《侍魂》——塔姆塔姆
《鬼眼狂刀》——服部半　、茨
《十二国记》——景麒
《少女革命》——桐生冬芽
《新机动战记 GUNDAM W》——杰克斯・马其士
《新世纪福音战士》——青叶茂
《速写者》——白金克也
《星界的纹章》——费布达修男爵
《逮捕令》——青柳哲
《Turn A GUNDAM》——基姆・金卡拉姆
《天空战记》——夜叉王凯／黑木凯
《天地无用！ GXP》——遥照
《白色猎人》——Aya
《不可思议的游戏／魔幻游戏》——星宿
《魔术师奥芬》——弗雷姆巴特
《咕噜咕噜魔法阵》——吟游诗人、塔特吉瓦
《幽游白书》——城户
《乱马 1/2》——大介
《浪客剑心》——阵风

子安武人是偶像声优中的顶尖人物，声优界如日中天的当红明星，在声优领域中人气首屈一指。连续三年获得最受欢迎男声优，经验丰富，演出率很高，频繁的演出为他积累了丰富的经验，浑厚深沉的声线更令他成为无数女性观众的“梦中情人”。

子安武人的音色充满了男性的魅力，低回中又稍带优雅，这使他饰演过的角色都带有鲜明的个人印记。从表演风格来看，子安武人略有点阴暗的戏路理应配反面角色而非男主角的。除了这类角色，子安武人也尝试其它类型的角色，比如《安琪莉可》中妩媚的梦之守护圣奥立威，听惯了子安武人颇为深沉的声调，这个风情万种的形象能把你吓上一跳。另外他在《KERORO 军曹》中对 KURURU 的精彩演出也给动画迷们带来了难忘的欢笑。

作为日本声优第二代的佼佼者，子安武人出色和影响力大的地方不在他的配音技巧，他的创作、绘画、作曲、填词、小说等都十分出众，可谓才华横溢。

请结合音乐台的CD欣赏

《机动战士高达 SEED》

ムウ：舰长！
穆：舰长！
マリュー：少佐？あなたいったい何を？转属は？
玛琉：少校？你为什么会在这里？你的转任呢？
ムウ：そんなことはどうだっていい。それよりすぐに撤退だ！こいつはとんだ作战だぜ。守备军はいったいどういう命令をうけてんだ！いいか、よく闻けよ。本部の地下にサイクロプスが士挂けられている。作动したら基地から半径10キロは溶矿炉になってるサイズの代物が。この战力では防卫は不可能だ。パナマからの救援は间に合わない。やがて守备军は全灭し、ゲートは突破され、本部は施设の破弃を兼ねてサイクロプスが作动される。それでザフトの战力が大半を夺う气なんだよ。それがおえらいさんさんのお书いたこの战斗のシナリオだ！
穆：别说这些了，尽快撤退！这是个不得了的作战计划，守备军到底接受了什么命令？仔细听好，总部地下装置了独眼巨人系统，启动的话，基地内外10公里内会变成一个大熔炉了，这种战力防御是不可能的，巴拿马的救援根本来不及，守备军迟早会全灭，闸门被突破，总部会不惜一切代价破坏所有设施，启动独眼巨人系统，想借此来消灭Z.A.F.T.的大半兵力，这是那些高层为战争写好的剧本，
マリュー：そんな…
玛琉：怎么会……
ムウ：俺がこのめで见てきたんだ。司令本部はもう脱け壳の壳なのさ。残って战ってるのはユーラシアの部队とアークエンジェルのようにあっちの都合で切り舍てられたやつらばかりさ。
穆：我亲眼所见，司令部已经空无一人，留下的战力只有亚欧联盟部队，就像天使长号一样被他们随意放弃的家伙。

《KERORO 军曹》

クルル：さては未知のコンピューターウィルスに感染して暴走しやがってな。
Kururu：那就是被未知电脑病毒感染后造成的暴走了吧。
コンピューター：暴走なんて人闻き悪いぜ。オレはお前らの支配から自由になりたかったんだよ。
卫星计算机：什么暴走啊，别把人说得那么坏，是因为我想从你们的支配中得到自由。
ケロロ：それで我辈たちを无きものにしようとしたのでありますか。
Keroro：所以才想让我们全部消失么？
コンピューター：そのつもりだったんだがな。おめえらには心底（しんそこ）がっかりしたぜ。死ぬか生きるかのせと际だってのに何がアイドルだ、何が战队ヒーローだ、本当やってんじゃねいよ。阿呆かおめえらは。おいらは情けねえよ。おめえらまじで始末する价值ねぇよ。ぼけ、ぼら。
卫星计算机：确实是有这个打算，我打心底里对你们失望了，已经面临生死抉择了，还什么偶像，什么战队英雄，瞎搞什么，你们是笨蛋啊！你们真丢人，你们根本没有认真解决的价值，笨蛋！
ケロロ：それで自爆装置を止めてくれたでござるか。
Keroro：所以你才停止了自爆系统么？
コンピューター：つうことで、オレはおめえらを见舍てて旅に出るぜ。宇宙の彼方によう。わが夜の春が来た！绝好调である！马鹿はくる、豚のけつ。じゃ～ね
卫星计算机：就这样了，我要抛弃你们自己去旅行了，去宇宙的彼岸，我的春天来了！绝好调是也！鸡窝里飞出金凤凰，拜拜了！
クルル：やっぱ思い切り暴走してんじゃねえか。
Kururu：果然是暴走了啊……

大寨门

天下玩友是一家

文编：白夜　美编：豆子

雪风

☆　前不久《圣斗士星矢 冥界篇后篇》的第3、4话终于播出了，由于雪风是多年的沙加死忠，自然是不想错过全体黄金圣斗士撞墙这种经典桥段，于是不惜熬夜把这两话看完。只是完全没想到最终思考回路却偏向了另外一个极端：可能是由于换掉了老一辈的声优之后不太习惯，在看第三话的时候思绪其实是扩展到了很远的地方：哈迪斯、哈迪斯，说来动漫作品中出现的哈迪斯大多不是好人，不过《王国之心》中的哈迪斯很可爱……说到王国之心，冢爸配的安塞姆和后来的RIKU都好萌啊……结果正在YY之时，便听到了哈迪斯那邪恶的灵魂发出了大冢明夫先生的声音，顿时便在显示器前做OTL状。然后一晚上都在不自觉的傻笑中，吓坏了吉祥天。在此由衷的奉劝各位读者：千万不要当着外人的面花痴，轻则惨遭鄙视，重则有损名誉啊……



▲对您抱有的绝不是肤浅的爱

六段音速

★　拜日本同人志展会C71所带来的巨大冲击所赐，12月陷入了财政危机，突然感觉自己喜欢的东西好象越来越多了，再这样下去真的要转职成“月光族”了，我要忍耐、忍耐……

★　公司附近新近开张了一家小蛋糕店，里面的各种起司蛋糕非常不错，每天晚上买一块带回家，一边喝奶茶一边品尝美味的蛋糕真的是一件非常惬意的事，可惜奶茶是速溶的……



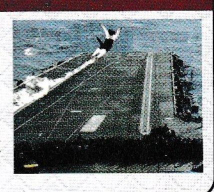
★　“和Hikaru一起看了《致命魔术》，好精彩哦，入手了Type-Moon的女主人公盒蛋和海洋堂的实玖瑠，真的很不错啊……”本来是打算这样写来着，但鉴于在“城寨吃语”里已经占用了大家不少宝贵空间，所以这里还是收敛一点……

★　我想对大家说的是，在新的一年里，无论你怀揣怎样的梦想，无论你憧憬着怎样的明天，不要忧郁，也无需彷徨，因为你面前的未来，就如同一张白纸，一切都有待于我们自己亲手去描绘。还有就是，明年这个时候，我还想在城寨写特企，名字我都想好了，分三章：过去时、现在时和将来时，敬请期待！

Hikaru

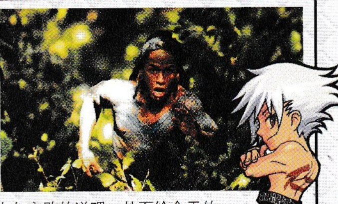


●　有一个网站的站长春节休假来到乡村，路过麦田，发现了一头没有犄角的牛，站长感到奇怪，便问农民：“这头牛为什么没有犄角？”“牛没有犄角的原因很多。有的因为遗传没有，有的因为和别的牛顶角而失去了，还有的是因病脱落了。而这头，”农民说，“它没有犄角，因为它是一头驴。”



风间仁

◆《启示》是一部不错的影片，对梅尔·吉布森的敬佩又加深一层。整部影片情节十分连贯，毫不拖沓，打斗场面和动作也别具风格，将原始和野蛮表现的淋漓尽致。影片以玛雅文明为背景，讲述主人公“虎爪”历经磨难通过顽强的意志力逃出生天并拯救妻儿的故事。《启示》通过以小见大的形式，以恐惧对人的影响来说明内部因素能使一个伟大文明走向衰败的道理，从而给今天的人们及社会以启示。个人认为影片中最耐人寻味的便是父亲对虎爪所说的那段话：“恐惧是一种病，一旦被它征服，它会爬入你的灵魂。我把你养大，不是为了让你以恐惧之心看待生命。”一点不错，人往往就是败于自己内心的恐惧。



吉祥天

■　最近吉祥天才开始玩《遥远时空中～舞一夜～》已经发售很久NDS游戏，还是对设定背景、音乐之类的很感兴趣，但用手写输入台词功能就真的完全没辙了。用手写输入的朋友都应该知道，打键盘都比手写要快上一百倍，一晚下来才输入了十句台词……怒了，把游戏删掉打《银魂》的NDS游戏去了……



■　在本期特稿《城寨吃语》里的那张题图就是我们整个编辑部的全照了。负责拍照的是没有出现在照片中的Hikaru老大，而在大冬天跑到30楼的楼顶去拍照只有我们这群傻子才想得出来，于是就出现以下台词：

“好冷啊……”（被寒风刮）

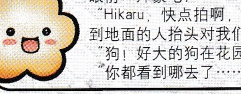
“为什么那么多房子都不是我的！”（看到眼前一片豪宅）

“Hikaru，快点拍啊，底下的人都以为我们要集体跳楼啦！”（看到地面的人抬头对我们指指点点）

“狗！好大的狗在花园跑！”（远处的某豪宅花园有条狗在跑）

“你都看到哪去了……”





乱舞

○　春节到了，不知道各位读者在新年里都有什么样的新愿望，让我们一同期待它们都能成真吧。



○　50万份！意料之外，情理之中，《怪物猎人 便携版 2nd》终于还是创造了PSP游戏史上的奇迹。我说，猎人套装限定版实在太诱人了，22222套的限定数量哪够我们猎人瓜分？CAPCOM不厚道。



▲2月22日，狩猎解禁！

○　新购入2GB记忆棒一根，一时间就被各种电影、日剧视频塞满，而且每天总是处于饱和状态。人的欲望果然是无止境的，有1GB的时候期盼2GB，有2GB的时候开始渴望4GB，到我真正买到4GB棒的时候，我是不是又该开始抱怨空间不足，然后每天掂量着自己的口袋，盘算着何时购入8GB棒了呢？

玛鲁斯

i　其实终淀山二十四峰的故事每天都在发生，虽每日大同小异；不过小玛还是觉得很有乐趣的，但愿早日练成《烈舞剑法》……

ii　爱护生命，远离动漫周边，动漫周边是精神和钱包的双重毒药，是继电子海洛因之后的又一精神毒品。以此警句纪念某君。

▲初号机拼饭……好想吃—_—

iii　好几年后再次开始制作了拼装模型，发觉往日的那种心劲儿早已消失殆尽了……以后还是直接买PVC吧OTL，看此话时请自动将上一条寄语过滤掉……

iv　越来越觉得寺胖子厚道了，《机战W》的主角一家子几乎满足了全方位玩家的需求，正太主角16岁满足正太控，副驾驶LOLI妹妹10岁满足LOLICON，母舰上两个姐姐（22岁和20岁）满足御姐控，舰长老爹45岁满足大叔控，寺胖子……很好，很强大。

v　最后不免落个俗套，值此新春佳节之际，恭祝各位读者新年快乐，万事如意！

兰姆

◇　购入无线路由一个，终于可以用家里的设备组成家庭局域网，也就是说，共享上网！NDS、PSP可以找人在线对战了，Wii可以上网更新了，另外Xbox可以看PPLive这样的在线电视了。下一步就是盘算着搞台新电脑了，一台能支持Vista的Aero以及流畅播放HDTV的HTPC。

◇　整整五年过去了，终于等来了《樱花大战4》的正式中文版。此前自知这个游戏如果用日文，那是永远无法感受到其动人之处，所以我一直没去买来游戏。虽然此次游戏中个别名词翻译得令人不爽，但还是要感谢“娱乐通”在连我都不认为这游戏能赚到钱的情况下还是为国内玩家带来了这么棒的游戏，另外在这里还要感谢之前的“第三波”和“天人互动”。这样的游戏，没理由不支持正版。



白夜

☆　《三国志大战DS》极品，本来只是冲着人设玩，却没想到游戏的其他方面也很出色，爽快，华丽，输了也有卡片拿，不错！

☆　与编辑部几人成立了“吃饭委员会”，每日一同去一家川菜馆吃晚饭，第一次去的时候管店家要2升装可乐，答曰没有，第二次，依旧没有。于是每次去之前都到路过的一家超市买上一瓶2.5升的带去。之前还担心不允许自带饮料就餐，结果服务员看到我们异常彪悍的2.5升装可乐，却意外的拿出一瓶1.25升装的扔到我们桌子上，“这是我们赠送的”。其后只要我们带去2.5升，必得赠送1.25升，实在是……诡异，几人商量，以后买一瓶2.5升备用即可，作用为每天吃饭的时候带去……



◀《三国志大战DS》的人设绝赞！

新作发售表



100 美元	777.76 人民币
100 日元	6.3945 人民币
100 欧元	1007.33 人民币
100 港币	99.59 人民币



大家现在玩游戏所使用的显示设备是以下哪一种?

名次	投票选项	票数
1	普通电视	1166 票
2	高清电视	456 票
3	显示器	234 票
4	投影仪	38 票
5	其他	15 票

投票截至 1 月 31 日

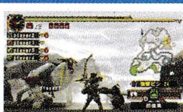
近期导游

终于又迎来了辞旧迎新的日子，在此首先衷心祝愿各位读者猪年快乐。在过去的一年里，我们领略了次世代的风采，而2007年，这些新生代的主机将继续绽放新颖夺目的光彩，拭目以待吧。另外，随着颇受关注的《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》、《勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者》等作品纷纷登陆掌机平台，以及越发膨胀的掌机市场，我们有理由相信，2007年最耀眼的一定还是PSP和NDS两台掌机的精彩对抗。

言归正传，在喜庆的2月，家用机平台两款新生的次世代主机在沉寂一段时间后均有强作登场，3D格斗游戏王者《VR战士5》与经典战棋游戏《火焰之纹章》系列新作将率先引领2月的次世代热潮。掌机方面则更为精彩，还未发售就已经创造50万套以上预约数量的《怪物猎人2 便携版 2nd》首当其冲，这与其前作的极大成功不无关系。在此之前的2月15日，《宿命传说2》移植版的出现也终于可以让"传说"玩家捧着PSP平台过一个好年，而NDS玩家也可以试试由LEVEL-5公司制作的原创解谜游戏《莱顿教授和不可思议的小镇》，游戏中的谜题都经过精心设置，充满了趣味性。

重点推荐

怪物猎人 便携版 2nd



2007年2月22日，对于所有的掌上猎人来说是一个值得庆祝的日子，这一天，PSP上的狩猎再度解禁！虽然是以PS2版《怪物猎人2》为基础制作的，但本作将给予所有猎人一个全新的开始——从雪山出发！新增加的弓、太刀、狩猎笛、长矛炮这些个性十足的新武器种类以及宝石镶嵌的强化系统都得以完美保留，而作为PSP一大亮点的集会所联机任务依然将成为未来几个月内猎人们茶余饭后的最大话题。

宿命传说 2

对于《传说》系列的FANS而言，即便是一款曾于2002年11月28日在PS2主机上发售的《宿命传说2》的移植版，也依然令人心动不已。本作在完美移植的基础上，还将原显示比例调成了16：9的大魄力显示画面，无论是战斗还是剧情影象都会给大家带来全新的感觉。而原作中为人津津乐道的秘奥义特写画面不仅将厚道地全部重新制作，而且还将追加原来没有特写的BOSS的秘奥义特写。



火焰之纹章 拂晓之女神

次世代《火焰之纹章》新作的到来如此之快也许会令众多纹章玩家始料未及，但这款延续自NGC版《苍炎之轨迹》的故事的新作的确来了。本作的整个宏大故事将采用章节的形式构成，前作中大受好评的3D画面也将借由Wii主机的新特性得以更上一层楼。在战略性方面，除了经典的武器和魔法的循环相克设定外，本作还完善了前作中出现的高低差地形战略要素，更加平衡了游戏性。



城寨风彩 电子彩票 第005期

接受序列号输入时间——
2007年2月11日 至 2007年3月6日

开奖时间——
2007年2月15日 至 2007年3月6日

领奖截止时间——
2007年3月26日

2007年2月6日—2007年3月8日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
8	OutRun2 SP	OutRun2 SP	SEGA	RAC	6800 日元
15	苹果核战记 EX	APPLESEED EX	SEGA	ACT	6800 日元
15	灵魂之源 世界吞噬者	SOUL CRADLE 世界を食らう者	日本一软件	RPG	6800 日元
22	饿狼传说 战斗档案 2	饿狼传说バトルアーカイブズ 2	SNK Playmore	FTG	4800 日元
22	网球王子 卡片猎人	テニスの王子样 CARD HUNTER	Konami	TAB	6980 日元
22	毁灭全人类	デストロイ オール ヒューマンズ	SEGA	ACT	6800 日元
22	我的女神	ああっ女神さまっ	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
22	鲁邦三世 献给鲁邦死，献给钱形爱	ルパン三世 ルパンには死を、钱形には恋を	Banpresto	AVG	6980 日元
		2007年3月			
1	恶代官 3	恶代官 3	Global A Entertainment	ACT	5800 日元
1	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元
6	火爆狂飙 统治者	Burnout Dominator	EA	RAC	39.99 美元
8	喧哗番长 2 全灭	喧哗番长～フルスロットル～	Spike	AVG	6800 日元
8	雨格子之馆	雨格子の馆	日本一软件	AVG	6800 日元

PS3

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
8	**VR 战士 5**	バーチャファイター5	**SEGA**	**FTG**	**7800 日元**
22	未名传奇 暗黑王国	アントールドレジェンド ダークキングダム	Spike	A · RPG	6800 日元
		2007年3月			
1	**高达无双**	ガンダム无双	**NBGI**	**ACT**	**7800 日元**
8	**强力扣杀 3**	**Power Smash 3**	**SEGA**	**SPG**	**6980 日元**

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
6	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	39.99 美元
8	荣誉勋章 英雄	メダル オブ オナー ヒーローズ	EA	FPS	4800 日元
8	新彩虹岛 手风琴大冒险！！	NEW レインボーアイランド ハーディガーディ大冒险！！	MMV	ACT	4800 日元
13	**瑞奇与叮当：尺寸事件**	**Ratchet & Clank：Size Matters**	**SCEA**	**ACT**	**39.99 美元**
13	**彩虹六号 维加斯**	**Tom Clancy's Rainbow Six Vegas**	**Ubisoft**	**FPS**	**39.99 美元**
15	**音乐方块 II**	ルミネスII	**Q Entertainment**	**PUZ**	**4980 日元**
15	**宿命传说 2**	テイルズ オブ デスティニー2	**NBGI**	**RPG**	**4800 日元**
15	卡农	Kanon（カノン）	Prototype	AVG	4800 日元
22	**怪物猎人 便携版 2nd**	モンスターハンターポータブル **2nd**	**Capcom**	**ACT**	**4980 日元**
22	我是航空管制官 机场英雄新千岁	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー新千岁	EA	SLG	4800 日元
22	恶代官漫游记 正义之刃	恶代官漫游记 正义の刃	Global A Entertainment	TAB	4800 日元
22	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	WWE 2007 SmackDown Vs Raw	THQ	FTG	4800 日元
27	斯巴达 300 勇士 光辉进军	300：March to Glory	Warner Bros.IE	ACT	39.99 美元
		2007年3月			
1	合金弹头 完全版	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	ACT	39.99 美元

Wii

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
8	料理妈妈 大家一起料理大会！	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会！	Taito	ETC	5800 日元
22	**火焰之纹章 拂晓之女神**	ファイアーエムブレム **晓の女神**	**Nintendo**	**S · RPG**	**6800 日元**
22	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX	NARUTO－ナルト－疾风传 激斗忍者大战！EX	Takara Tomy	ACT	6800 日元
		2007年3月			
1	电车 GO！新干线 EX 山阳新干线篇	电车で GO！新干线 EX 山阳新干线编	Taito	SLG	5800 日元
8	炸弹人大陆 Wii	ボンバーマンランド Wii	Hudson	ACT	5800 日元
8	光速蒙面侠 21 赛场上的最强战士们	アイシールド 21 フィールド最强の战士たち	Nintendo	SPG	5800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
6	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	39.99 美元
8	喷射脉冲	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800 日元
8	光辉圣约	ルミナスアーク	MMV	S · RPG	4800 日元
8	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	森田将棋 DS Wi-Fi 对应	Hudson	TAB	3800 日元
15	**BLEACH DS 2nd 黑衣闪耀的镇魂歌**	**BLEACH DS 2nd 黑衣**ひらめく**镇魂歌**	**SEGA**	**FTG**	**4980 日元**
15	**莱顿教授和不可思议的小镇**	レイトン**教授**と**不思议**な**町**	**LEVEL-5**	**AVG**	**4800 日元**
22	漫游系列 Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ~吕布的末路~	GAMICS Vol.2 横山光辉三国志 第二卷 ～吕布の末路～	ASNetworks	ETC	3800 日元
22	右脑锻炼 七田式 成人瞬间直感训练	右脑锻炼ウノタン DS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800 日元
22	我是航空管制官 DS	ぼくは航空管制官 DS	Interchannel	SLG	4800 日元
22	模拟城市 DS	シムシティ DS	EA	SLG	4980 日元
22	Keroro 军曹 演习！全员集合 2（暂名）	ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合 パート 2（暂名）	NBGI	ACT	4800 日元
		2007年3月			
1 日	右脑达人 爽解！找碴博物馆 2	右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム 2	NBGI	ETC	3800 日元
1 日	数码宝贝物语 阳光篇	デジモンストストーリー サンバースト	NBGI	RPG	4800 日元
1 日	数码宝贝物语 月光篇	デジモンストストーリー ムーンライト	NBGI	RPG	4800 日元
1 日	**超级机器人大战 W**	スーパーロボット**大战 W**	**Banpresto**	**S · RPG**	**5800 日元**
8 日	**耀西岛 DS**	ヨッシーアイランド **DS**	**Nintendo**	**ACT**	**4800 日元**
8 日	哆啦 A 梦 大雄的新魔界大冒险 DS	ドラえもん のび太の新魔界大冒险 DS	SEGA	TAB	4800 日元
8 日	**圣剑传说 玛娜之英雄**	**圣剑传说** ヒーローズ オブ マナ	**Square Enix**	**RTS**	**4800 日元**

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2007年2月			
6	胜利十一人：职业进化足球 2007（美版）	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99 美元
8	日记 轮回之月传说	ディアーリオ リバース ムーン レジェンド	Idea Factory	S · RPG	6800 日元
8	疯狂大乱斗 2	Fuzion Frenzy 2	Hudson	ACT	6800 日元
20	镇压（美版）	Crackdown	Microsoft	ACT	59.99 美元
22	镇压（日版）	ライオット アクト	Microsoft	ACT	6800 日元
27	战国无双 2 帝国	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	ACT	39.99 美元
		2007年3月			
6	雷曼 疯狂兔子	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99 美元


WWW.LEVELUP.CN
NEWS
GAME
COMIC
FORUM
BOOK
[城寨小百科]
坐下来，
我们来玩一局牌
——浅谈卡片游戏发展
[动漫游]
阴错阳差莫莫莫
妙文
交响情人梦
推荐动画
[休闲吧]
新潮数码·最先进的马桶
城寨书房·芒果街上的小屋
音乐茶座·HEART
电影空间·别拿自己不当干部
流行服饰·谁说冬装不"街头"？
节日祝福·情人节
[Web Show]
2007年的YOU，
还能在网上做什么？
专题
机战杂兵的忧郁
levelup部落格
微笑练习
[美优馆]
眼镜萌娘
2007.2B Vol.23 ¥5.80元
ISBN 7-89491-468-1
9 787894 914682
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
LeveL 24 (2007.3A) 3月3日见！